3DM-SMV小组免责声明

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.127
研究中心
梦幻之星 携带版2
光环收录
王国之心 梦中诞生
7分钟中文字幕最终宣传片
媒体评选结果公布
TV GAME
大赏
卷首特报
怪物猎人日记
暖洋洋的艾鲁村
特快专递
太空战斗机 爆裂
幸运星 网络偶像大师
阿凡达
攻略透解
女王之刃 螺旋混沌
极限脱出 9小时9个人9道门
莉娜的工作室
修特拉尔的炼金术士
本辑赠品
《幸运星》海报

优雅的张扬

CHINA TREND 北通

中国风

GRACEFUL

PSP3000类

硅胶套（水墨星辰黑）
BTP-5325

硅胶套（水墨星辰白）
BTP-5325

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5355

晶透水晶盒（水墨黑）
BTP-5355

NDSi类

炫彩水晶盒（水墨青花）
BTP-5540(DARK)

晶透水晶盒（青花蓝）
BTP-5540(LIGHT)

晶透水晶盒（艳阳红）
BTP-5540(LIGHT)

PSPGO类

硅胶套（水墨星辰黑）
新品上市

硅胶套（水墨星辰白）
新品上市

晶透水晶盒（青花蓝）
新品上市

晶透水晶盒（艳阳红）
新品上市

新品上市

购买北通中国风系列产品
赠价值20元

本辑特别关注

特别企划

2009年 TV GAME 大赏 活动

媒体评选部分结果出炉
提炼2009优秀掌机游戏

P56 2009 TV GAME大赏媒体评选·掌机篇

攻略透解

系统详解
流程攻略

クイーンズブレイド Spiral Chaos

机战、姬战，傻傻分不清楚

女王之刃 螺旋混沌 PSP P94

极限脱出 9時間 9人 9の扉 NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS

攻略透解

全结局进入条件一览
全密室脱出指南

P116 NDS 极限脱出 9小时9个人9道门

攻略透解

系统全面解析
全采集指南
全结局达成方法大公开

莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士 NDS P79

卷首语

就在大家静静等待着Capcom公布PSP版《怪物猎人3》消息的时候，它却出人意料地弄出一个以艾鲁猫为主角的外传作品，不免让人大跌眼镜。而最近Capcom终于披露了这款新作的详细情报，本辑的“卷首特报”中有相关报道，各位玩家可要好好关注。虽说并非正统作品，但在《MHP3》登场前，悠闲地体验一下这款另类新作也是个不错的选择吧。

LIKY

掌机王SP VOL.127

封面用图：王国之心 梦中诞生

美术总监：吴 松

主 编：LIKY
责任编辑：蕾伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印 刷：[illegible]
发 行：（0931）4867606
开 本：32开 138毫米 X 210毫米
版 次：2010年1月第一版
印 次：2010年1月第一次印刷
印 张：6
印 数：0001-3500册
字 数：220千字
出版日期：2010年1月
定 价：9.80元
ISBN 978-7-89476-194-1

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，Email投稿邮箱：pgking@263.net

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文缩写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作・角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作・冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及全部游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

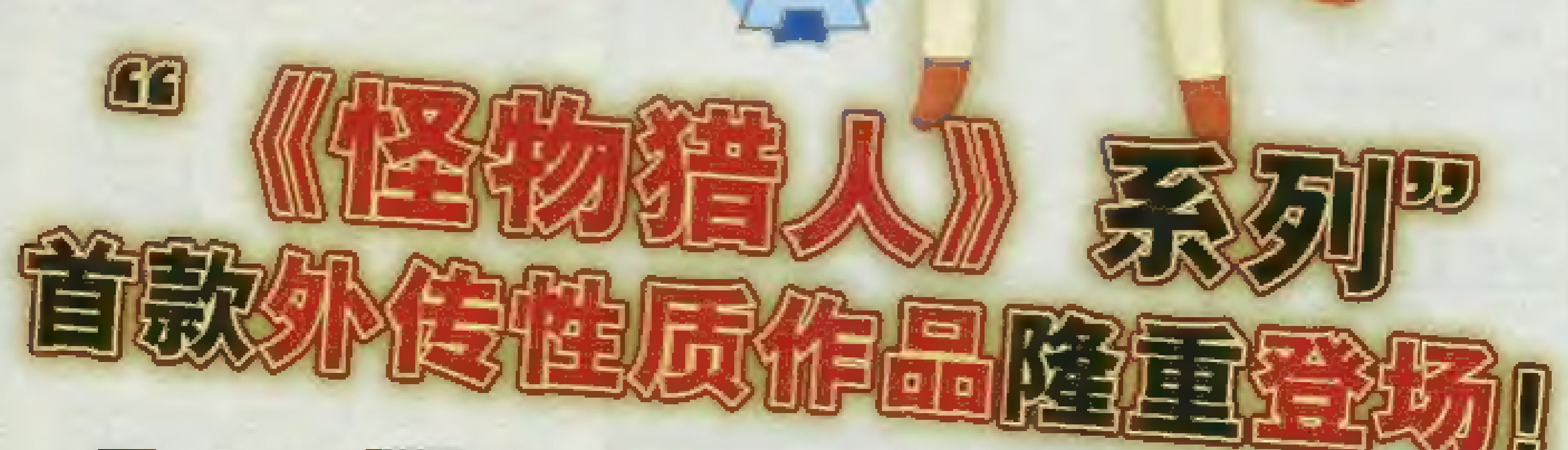
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

我当主角啦！喵～

卷首特报

期待度 A

早在《怪物猎人3》还未发售那会儿，就有消息传出Capcom正在PSP上开发《MH》的新作。虽然大伙都知道这个神秘新作是《MHP3》的几率非常小，不过还是引来了FANS们的热切期待。然后时间转到10月25日“怪物猎人嘉年华’09”现场，在比赛活动临近结束之际Capcom毫无征兆地公开了这部作品。以制作人辻本良三的话来说，这款作品的诞生正是由于有许多人希望玩上以艾鲁作为主人公的游戏。好了，下面就让我们来看这款玩家“请愿”作品的详细情报吧！



文 羽纹&胧月 美编 澄香

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

PLAYSTATION PORTABLE

		发售日未定	日版
1人	价格未定	对应周边未定	

主角是艾鲁

◀说到艾鲁大家肯定都很熟悉了，这种猫咪形态的兽人很惹人爱。而正是由于狩猎猫的引入，才让很多女玩家投身到《MHP2G》的阵营里去呢。

艾鲁也会开始狩猎！？

▶游戏的舞台设定与系列的以往作品是共通的，在本作中依然有各种大大小小的怪物登场，狩猎似乎也会成为游戏的一部分？

游戏舞台 艾鲁村

▲这里就是位于森林深处一角的艾鲁村了。随着游戏流程的推进，拥有各种各样特征的艾鲁会慢慢聚集到此地来。

本作的舞台设定在一个聚集了很多性格各异的猫人、名为艾鲁村（アイルー村）的小村落。和大家所熟悉的科科特村、波凯村里的猫人不同，这里的艾鲁与人类世界并没有那么深刻的关联。村子四周有丰富的自然资源，而这附近也看不到人类的村庄或是街道，艾鲁们独自居住在这个绿意盎然的村落中过着它们暖洋洋的幸福生活。

可以确定的是，本作拥有和系列以往作品完全不同的趣味风格。虽然故事舞台和前作是共通的，不过本作的重点将从狩猎转移到交流上，玩家要作为居住在艾鲁村中的一员，与富有个性的猫人们一起体验暖洋洋的生活乐趣。

这是个什么样的游戏呢？喵～

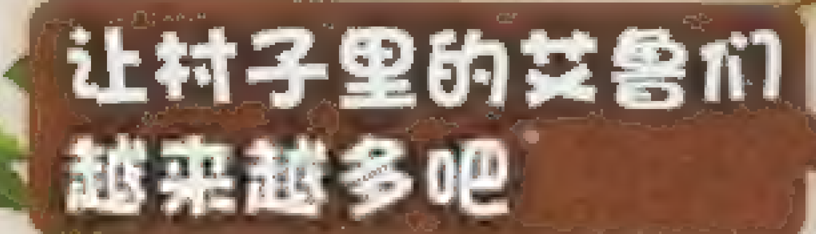
这是一款集结艾鲁的游戏

出品人
北林达也

——首先请介绍一下开发本作的契机吧。

辻本良三（以下简称“辻本”）： 托大家的福，《怪物猎人》已经发展成了一个高人气的游戏系列。我们也通过各种形式感受到了玩家的热情反馈，其中之一就是对艾鲁的喜爱。随着系列作品的不断推出，我们就想尝试着以艾鲁为主角来制作一款游戏，所以就投入开发了本作。

小岛慎太郎（以下简称“小岛”）： 我觉得本作的开发契机应该是《怪物猎人 携带版2nd G》（以下简称《MHP2G》）中登场的狩猎猫获得大家的好评吧。虽有王婆卖瓜的嫌疑，但狩猎猫确实是非常有存在感的魅力角色。有时我也在不经意间地会留意起它们的台词和动作，联想些诸如“这些艾鲁猫平时都会做些什么事情呢”之类的事情。进一步对该想法进行拓展后，就打算制作一款不同于系列以往作品的新游戏了，它的乐趣也应该是前所未有的。



主人公是“我的艾鲁”

◀▼遇到可爱的宠物猪了，不知道小猪们在本作中会有什么样的表现呢？

游戏中玩家将操作做为自己分身的“我的艾鲁（マイアイルー）”，一边与其他艾鲁进行交流，一边体验村中的生活。另外，“我的艾鲁”的毛色在游戏开始初期可以自由选择，根据以往的情况来看，毛色应该不会影响到它们的能力。

毛色可由玩家自己选择

——原来如此　尽管看到标题就知道这是一款将焦点集中到艾鲁身上的作品，可游戏的具体内容还是个谜团呢。它到底是怎样的一款游戏呢？

辻本：彻头彻尾的艾鲁游戏。

北林达也（以下简称"北林"）准确地说是以集结艾鲁为乐趣的游戏。玩家自身就要扮演一只艾鲁猫，目的则是要让更多的艾鲁猫集中到村子里。随着艾鲁猫数量的增加，村子的规模也会愈加壮大。游戏大体就是这样。

辻本：各种不同的艾鲁猫都在"《怪物猎人》系列"里登场过，比如和玩家一起完成任务的狩猎猫、制作猫饭的厨师猫等等。本作的主舞台是艾鲁们生活的"艾鲁村"，该村的艾鲁猫数量超越了系列以往的任何作品，它们的个性也会在日常生活中得到淋漓尽致的表现。当然，艾鲁们的个性同样会影响游戏的内容。为了找到更有趣的艾鲁，就必须提高村子中的居民数量，近距离观察它们的生活。这样的流程也导致本作的精髓和气氛将不同于系列以往的任何作品。

北林：一提到《怪物猎人》的衍生作品，大家联想到的或许都是围绕"狩猎"与"被猎杀"的紧张和不安，但是这次的游戏内容变得非常休闲。

——说起艾鲁的居住地，一般想到的都是狩猎场景里的艾鲁部落。

小岛：以往作品里的艾鲁集落是野生艾鲁的栖息地，但是本作的艾鲁村是位于别处的艾鲁们的村庄。

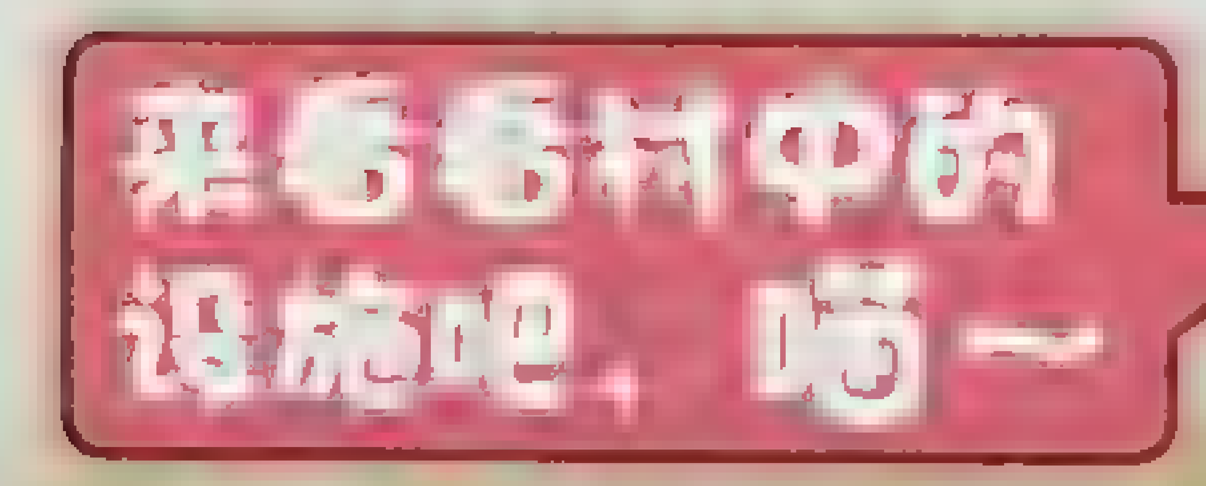
——这次将艾鲁们的设计比例都调大的理由是？

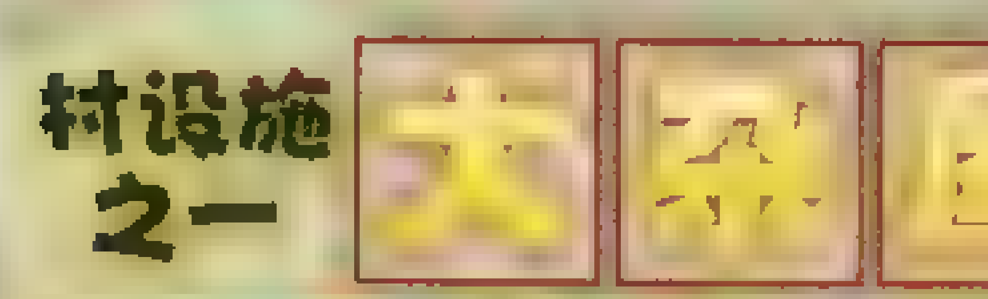
辻本：我们也考虑过是否沿用系列作品里的一贯比例，让艾鲁的比例更贴近现实。可这毕竟是系列的首款外传作品，所以想试着挑战一次。就像各位看到的，艾鲁的脸做得很大，这样就能方便地观察到它的各种表情了。

北林：我们很在意艾鲁的表情和动作，将栩栩如生的艾鲁展示给各位玩家是本作的主要目的之一。

随着艾鲁不断聚集，小村落会变得越来越热闹！

和以往的狩猎据点一样，艾鲁村中也有着各种各样的设施，当然这些设施并非全部都在游戏初期就能使用。另外，村中设施的数量也会也会随着艾鲁的聚集而增多。





所谓大杂屋就是艾鲁们利用树洞建造出来的居住地点，屋内的各房间之间并没有阻隔而是连成一气，玩家可以一眼看到艾鲁们在屋内各个角落活动的模样，想必这是为了突出猫人们融洽的生活气息吧。与其他艾鲁进行交流有时可能会发生剧情，这些剧情能推动村落的发展。如果能建造出艾鲁们喜欢的小村，就会有更多的艾鲁聚集到大杂屋中。

◀也有很多艾鲁是居住在大杂屋周围的，它们可以通过树干上钉制的踏板进入到大杂屋内。

与艾鲁们进行交流

▲画面左侧就是大杂屋的入口处，从图中猎人背后通往上层的踏板来看，似乎上面还有居住空间?

▲◀宽阔的大杂屋内部，我们可以看到有树叶制成的床，塞满橡实的笼子等诸多日用品，这些都是村中的艾鲁们自己做的吗?

把各种各样的艾鲁都聚集过来吧！喵~

▼艾鲁们的对话场面，根据它们的不同对话内容可能会发生意想不到的事件。

可能还会有事件发生哦！

啊、啊。冷静下来

◀与这只火冒三丈的艾鲁对话似乎也能引发出事件。

村设施之二 工会

工会是以往作品中猎人们领取任务的场所，在本作中自然也不例外。不过任务的具体内容还会是狩猎怪物或是采集物品吗?目前Capcom还未对此做出详细说明，敬请期待我们的进一步报道。不过现在可以确定的是达成任务后会有更多的艾鲁聚集过来。

模仿人类工会的外形进行建造

▶还有看板娘（猫）？这也是模仿人类工会设置的职业吧。

这里就是领取任务的地点了

▲这个工会是由了解人类世界的艾鲁所建造起来的。

去做任务啦！喵～

◀这只有着浅蓝色体毛的艾鲁有个绰号叫"情报通"，玩家可以在它那里打听到区域和怪物的情报。

村子里的各种设施

副出品人

小岛慎太郎

——具体来说应该怎样发展村庄呢？

辻本 现在还不能透露很多，但"集结艾鲁"是村子发展的最大要因。将个性丰富的艾鲁召集到村子，使之越来越热闹。

——只要集结的艾鲁越多，村子就能得到发展，设施的数量也会增加，是这样的吗？

小岛：是的。但是，集结艾鲁也好、发展村庄也好，都不是我们强加给玩家的义务或使命。说到底，这是一款让玩家在与艾鲁们的交流接触中度过悠闲时光的作品。玩家扮演的主角也是村子中众多艾鲁中的一只，当你不知道做什么好的时候，就请缓慢并悠闲地享受游戏内容吧。

——这次公开的大杂屋和工会都是艾鲁村里的设施对吧，这些设施都有什么作用呢？

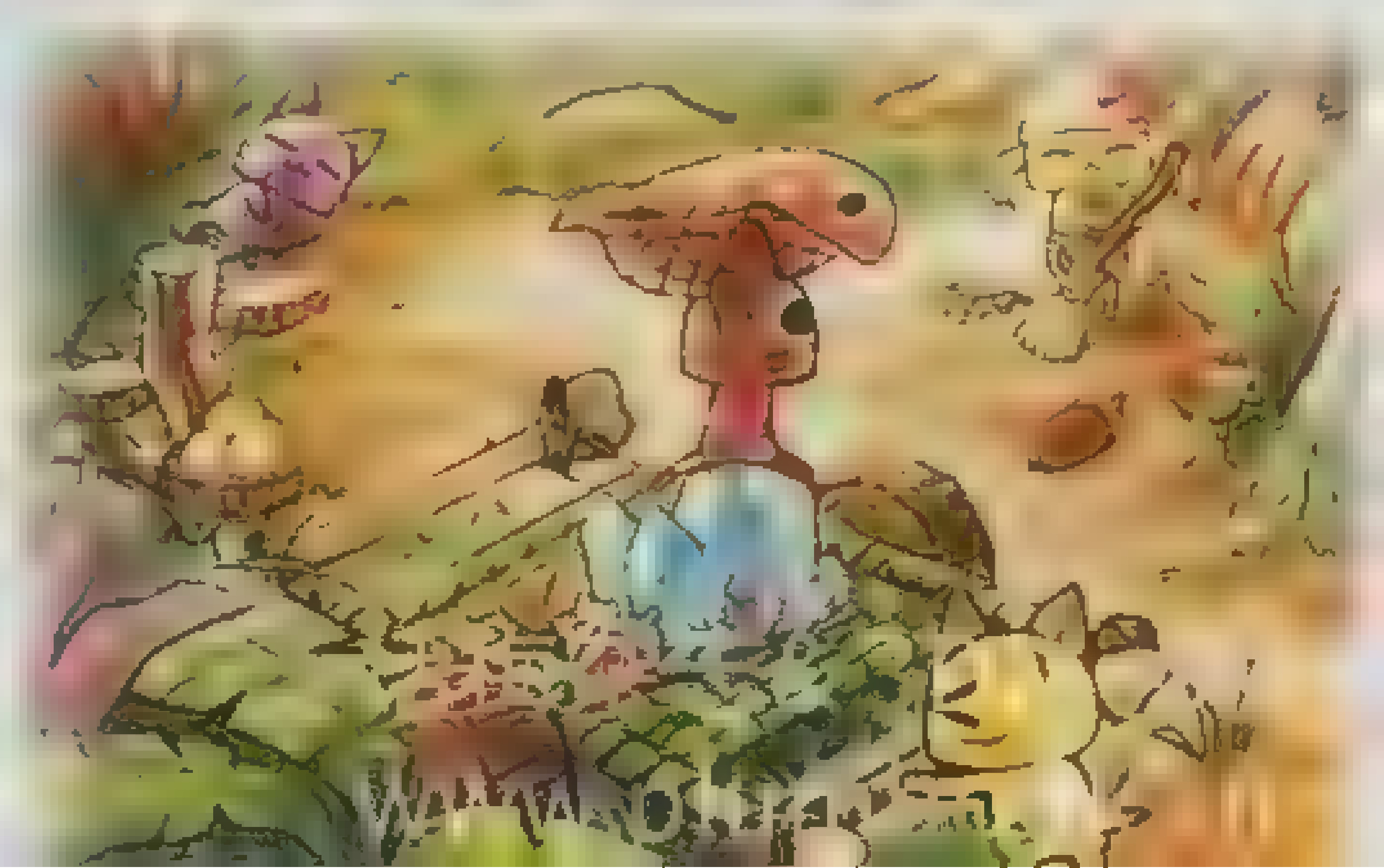
辻本 大杂屋是艾鲁们居住的一角。村子里的艾鲁并非全部住在大杂屋，不过刚来到村子不久的艾鲁基本都在这里落脚。

小岛：工会是艾鲁们憧憬人类社会而模仿建造的设施，当玩家要进行任务时就得利用到它。

——完成任务也是集结艾鲁的必要工作吗？

辻本 不是必要的。任务只不过是集结艾鲁的手段之一，此外还有不少其他方法。

小岛：艾鲁们来到村子有各种各样的原因，比如"只要你给我10个木天蓼，我就去艾鲁村哦"之类的请求。只能说任务也好、狩猎也好，都只是众多集结方法里的一种罢了。



和系列作品一样，从工会处领取任务后就可以前往村外进行狩猎了，本作中的狩猎和任务将以怎样的形式出现呢？就画面来看，似乎会采用与系列以往作品大相径庭的战斗系统。

村外可是非常危险的哦！

▼一群艾鲁朝着村外的猎场出发了，它们在任务途中遭遇了系列初级杂兵"蓝速龙"。

任务与狩猎

关于这方面的内容目前仅知道艾鲁们将采用集体狩猎的方式。由于调皮捣蛋的猫人拥有各种各样的特性，而这些特性又会在很大程度上左右着狩猎的成败，因此选择哪些艾鲁来进行任务将是游戏中很重要的一点。关于这点的具体内容，我们将在后续报道中为大家介绍。

▲使用"猫猫棒"对蓝速龙发起攻击的艾鲁们，从画面上来看有点像《啪嗒砰》的风格。

大家所熟悉的怪物均会登场！

狩猎变得轻松易挑战

——在工会领取任务后出村就能遭遇怪物了对吧？

小岛：对，但并不强求一定要讨伐掉怪物，因为艾鲁并不像猎人一样必须靠打猎为生。任务的目的说穿了还是将物品带回村子，让村子发达起来。当在任务里遇到凶暴的怪物时如何与之周旋就是关键了。

——我看到图片里有大群艾鲁面对一只怪物的情景，这是艾鲁的集团狩猎吗？

辻本：是的，艾鲁在进行任务时基本是集团行动。在这个世界里，艾鲁遭遇到大怪物时该怎么办？单枪匹马地去挑战显然是不可能的。既然如此，狩猎时自然就得成群结队了。

——艾鲁的个性会影响狩猎吗？

北林　会。艾鲁们会发挥各自的长处，对怪物展开各式各样的攻击。

小岛：艾鲁们个性迥异，既有长于外出狩猎的，也有精通设施运营的。而同样是擅长狩猎的艾鲁中，又有近战和远距离攻击等不同的作战方法。挑选一定数量的艾鲁出行，这就是本作中任务的进行方式。

北林　比起系列以往作品里的任务，这次显得相当轻松。毕竟游戏主题是村庄的生活，狩猎只不过是生活中的要素之一。

——原来如此，那么狩猎后获得的素材用来做什么呢？

北林　素材是用来建造新设施用的，村子里获得的素材同样也是这个作用。

个性十足的艾鲁们竞相登场

——看本作的宣传插画时，真的能感觉有各种各样的艾鲁登场呢

辻本：宣传画只能反映出一小部分，其他还有擅长烹饪、擅长钓鱼的艾鲁。

——手拿乐器的艾鲁是擅长音乐吗？

小岛：看上去应该很擅长。（笑）

北林 这次公布的只不过是所有艾鲁里的极小一部分，其他还有各种各样的艾鲁登场。怎样将它们集结到一起，怎样秀出它们的个性？我们想让它们的个性能完美地反映在游戏中。

——有没有与《MHP2G》的联动要素呢？

小岛：有，玩家在《MHP2G》里培养的狩猎猫会前往本作的村庄做客。

——游戏也包含使用通信功能的游戏内容吗？

北林 让玩家们坐在一起，享受多人游戏乐趣的内容当然是不会少的。比如让自己的艾鲁去朋友的村子做客之类。

——那么请在最后对各位读者说句话

小岛：我们的目标是制作一款让猎人们边笑边玩的游戏，个中乐趣不会令大家失望。

北林 这是为了进一步拓展《怪物猎人》的世界而制作的外传作品。有各种艾鲁登场乐趣十足，敬请期待。

辻本 这次我们想将系列至今尚未详细描述的艾鲁们的世界展现给大家。如果你是系列老玩家，一定会被我们精心设置的包袱逗乐，希望大家能轻轻松松享受本作。

栏目主持 六道香速(levelup.cn)

软件 PSP高达最新作《高达 突击幸存者》闪电公布

日本方面日前闪电公布了PSP版的“高达”新作，这是一款由“《高达 战争》系列”开发小组制作的全新作品，游戏名为《高达 突袭幸存者》，预定于2010年3月18日发售。据悉，本作将引入“《高达 战争》系列”中未曾出现过的作品和机体，此外还将导入全新的游戏系统。

《高达 突袭幸存者》将收录从以《机动战士高达0079》为代表的宇宙世纪作品，一直到《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》等近年来播出的热门续作在内的大量代表作，其中《机动战士V高达》是系列首次参战。

[illegible]
机动战士高达
机动战士0080 口袋中的战争
机动战士高达 08MS小队
机动战士高达 MS IGLOO
机动战士高达外传
MSV
机动战士高达0083 星尘的回忆
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
高达前哨战
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士高达F91
机动战士V高达
机动战士高达SEED
机动战士高达00（第一季）

不仅如此，本作同样支持自创角色和机体自定义功能。玩家在宇宙世纪关卡中，可以自选阵营并使用自创角色进行游戏，此外机体的收集和强化自然也是必不可少。在以《SEED》和《00》为背景的任务中，玩家可以以原作角色的视点来体验动画版的剧情。既可以扮演主人公，也可以选择成为敌方阵营的角色，扮演动画版中那些人气超高的反派人物，以完全不同的形式体验原作故事的乐趣。

战斗系统方面，本作采用了全新的变化式连接地图，游戏中的许多任务将在复数个彼此

相连的地图中展开。各个地图拥有各自不同的战况且全部会即时变化，敌军也会根据情况不同在各个地图间移动，所以玩家在每张地图面对的局势都将是不断变化的。

本作另外一大特征是全新的3机编队战。单机游戏时，除了玩家操作的机体外，还会有另外两名队友驾驶僚机共同出击。当僚机在战场上被击落时，只要及时接近并使用“救援”指令，就可以令其重返战线。另外，本作也对应通信联机，支持2到3台PSP组队协力游戏，也对应两台PSP的小队单位对战或4台PSP之间的混战，联机的乐趣将得到大幅提升。

《勇者斗恶龙IX》当选日本年度游戏销量王

Enter Brain日前发布了2009年度日本家用游戏市场的综合统计报告。从2008年12月29日起到2009年12月27日为止，日本游戏市场的整体规模约为5426亿4000万日元。

尽管2009年日本游戏市场的销售额只达到了2008年同期的93.1%，但下半年的成长速度依然令人注目。游戏软件方面，《勇者斗恶龙IX》、《新超级马里奥兄弟Wii》和《最终幻想XIII》的发售极大地刺激了消费者的购买欲望，带动了市场的发展。

此外，报告显示2009年日本家用游戏市场的销量总冠军被《勇者斗恶龙IX》摘得，本作的年内推算销量达到了410万968套。与此同时，硬件销量冠军仍然属于任天堂的NDS系列主机，402万5313台的销量领先第二名PSP近1倍之多。

2009年日本家用游戏市场硬件销量

机种	年内销量	累计销量
NDS	402万5313台	2916万589台
PSP	230万7971台	1338万6456台
Wii	197万5178台	950万1999台
PS3	172万7041台	439万1407台
X360	33万1706台	119万7873台

2009年日本家用游戏市场软件销量

游戏名	发行商	发售日	年内销量
勇者斗恶龙X 星空的守望者（NDS）	Square Enix	2009年7月11日	410万968套
口袋妖怪 心金·魂银（NDS）	任天堂	2009年9月12日	338万2597套
新超级马里奥兄弟Wii（Wii）	任天堂	2009年12月3日	248万5150套
朋友聚会（NDS）	任天堂	2009年6月18日	231万1848套
最终幻想XIII	Square Enix	2009年12月17日	169万8256套

传说中的苹果游戏本即将公布、预定3月上市？

传闻已久的苹果游戏本有望在1月底与大家见面，今年3月份可能就会正式发售。据美国《华尔街时报》的消息称，苹果准备为这台长相酷似大号iPhone的笔记本电脑取名为“Slate”。

《华尔街时报》援引据称是来自苹果内部知情人士的消息，透露这台全触摸式笔记本电脑“让用户可以自如地观看电影、电视节目、玩游戏、网上冲浪、阅读电子书或报纸”。他们还宣称苹果准备在本月的27日公布实机外观和性能参数，最早今年3月份可能就会上市。

比较令人感兴趣的是传闻中iSlate的游戏功能，眼下App Store的发展势头正盛，越来越多的第三方都在忙着给iPhone和iPod制作触屏操作游戏，机能更强的游戏本或许能带来更多的可能性。但另一方面，不少传闻都指出iSlate外型酷似iPhone，只是屏幕尺寸更巨大。这也带来了一个新问题：过去为3.5英寸液晶屏设计的480x320分辨率的游戏，要怎样在10英寸（传闻）甚至更大的屏幕上显示？即便可以，看起来可能也不会太好。

当然，说iSlate只是个加大版的iPhone很可能并不准确。苹果势必会在新产品上做出更多的改进，这是毫无疑问的。只不过现在大家还不清楚这台掌上设备的定位究竟如何，是介于iPhone与MacBook之间还是作为MacBook的多元化选择方案？

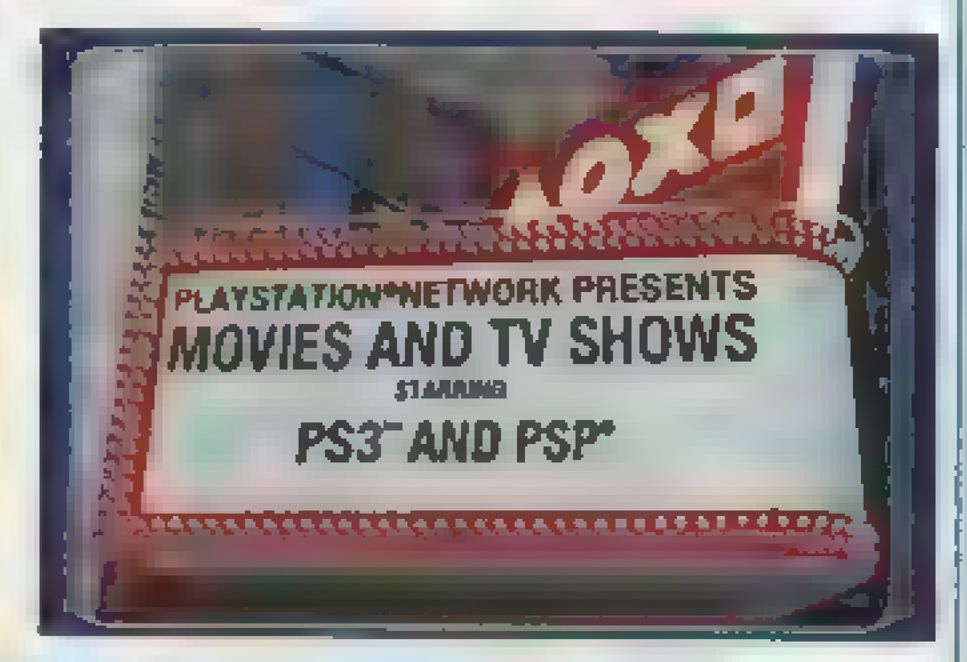
疑问还有许多许多，无论如何，如果《华尔街时报》透露的公布日期靠谱，我们应该过不了多久就能知道真相。最后顺便一提，分析人士预测这种游戏本的售价可能在800到1000美元之间。

PSN迎来院线放映与数字下载同步时代？

2009年12月的最后一周，PlayStation Store美服出人意料地开放了还在上映中的电影《装甲车》的下载服务。更出人意料的是，这部影片竟然是免费的。

只过了不到5小时，这项服务就被证明是索尼内部出的错，很快就取消了。但即便如此，还是有相当数量的人下到了这部本不该现在上线的电影，而且不用花钱就可以在他们的PS3或PSP上观看。

值得注意的是，这种自从PSN视频下载业务开放以来从未出现过的事情，现在变成了一种新的可能性：院线上映与数字下载同步的时代离用户们已经不再遥远。或许，就在不久的将来。



人气动画《天降之物》改编游戏登陆PSP

刚刚完结不久的人气TV动画《天降之物》，近日被宣布将在PSP平台上首次游戏化。PSP版全名为《天降之物 脸红心跳的暑假》，预定2010年3月25日发售，售价为6090日元，限定版DX包售价为9975日元。

《天降之物》原作为水无月すう的漫画作品，2007年开始在角川书店旗下的《月刊少年ACE》上连载至今。在单行本第4卷发售的同时公布了动画化消息，于2009年10月4日起正式在日本各地电视台播出。故事讲述了平日里以“和平”为第一愿望、却毫不掩饰色胚子本性的主人公樱井智树，某日意外与从天而降的可爱少女伊卡洛斯相遇。少女自称“娱乐用万能天使”，称唤醒自己的智树为主人并愿意帮助他实现任何愿望。就这样，为了满足新主人的不断膨胀的各种好色妄想，一系列稀奇古怪又令人啼笑皆非的闹剧开始在智树身边接连上演。

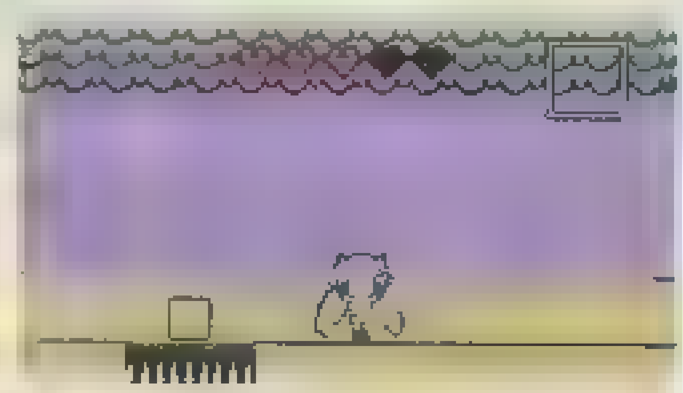
PSP版《天降之物》将采用文字冒险形式。游戏在原作基础上加入了通过使用卡片让失去记忆的伊卡洛斯学会各种人类感情的原创故事。此外，游戏版照例采用全程语音并将启用TV版动画的原班人马，保志总一朗和早见沙织那难得一见的脱线演出将在游戏中被完美重现。

《初音未来》续作公布、追加曲目销售服务公开

世嘉方面日前透露，PSP人气音乐游戏《初音未来 女歌手计划》的追加乐曲销售服务将于2010年在PlayStation Store日服上展开，而其续作也已在开发之中。

由于续作目前的开发进度有限，因此尚未有详细情报公开。世嘉方面表示，新的追加乐曲销售服务将为玩家提供新曲目配合新谱面以及新编辑数据等内容，第一弹“初音未来：未来之歌、再唱（暂名）”预定于2010年提供下载，售价为1890日元。

据悉，第一弹追加下载内容将从初音未来的16000首原创歌曲中精选出9首，并全部搭载韵律游戏专用谱面以及编辑数据。另外还将收录初音未来的人气动画《小你呀、是哒。》的游戏化作品以及PSP专用主题等大量FANS向内容。



12月24日 [illegible] PSP新作《[illegible]的女[illegible]2》[illegible]

[illegible] 的主要登场角色。

12月24日 日本[illegible]Software宣布《PSP新[illegible]

[illegible] 收集各种道具[illegible]内[illegible]人[illegible]

[illegible] 各种危险生物

12月[illegible]日 日本revolution公司发表PSP[illegible]

[illegible]》预定于2010年夏季发售，本作是200[illegible]

[illegible] 与拥有各种[illegible]属性[illegible]的女主人公们展开的学院生活。

12月28日 [illegible]Factory将旗下4款女性[illegible]

[illegible]作品[illegible]的梦幻[illegible]大富翁[illegible]

[illegible]《[illegible]色的碎片》[illegible]《乙女的恋革命》以及[illegible]

[illegible] 关卡中通过各种手段[illegible]对手，争取第一个[illegible]终点。

12月[illegible]日 [illegible]AVG新作《乙女的恋革命[illegible]》[illegible]

[illegible]

12月[illegible]日 [illegible]公司宣布将推出以[illegible]

[illegible] 情以及多个结局。

12月[illegible]日 [illegible]月29日联手宣布，《少女[illegible]

[illegible] 的选择。

12月[illegible]日 [illegible]7日发售PSP游戏《[illegible]

[illegible] Outer Heaven的[illegible]。

2010年

1月[illegible]日 PC平台人气同人游戏《[illegible]日[illegible]》[illegible]

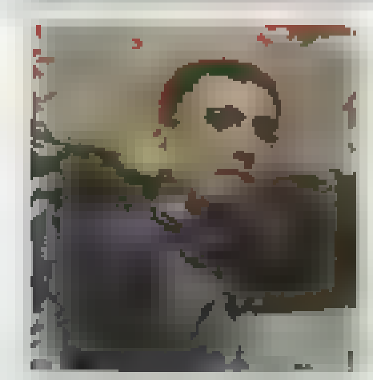
[illegible]

1月[illegible]日 [illegible]“Cloudsaw”的商标注册申请[illegible]

[illegible] PSN新付费服务。

1月[illegible]日 [illegible]音组曲乐会[illegible]预定于2010年2月2[illegible]

[illegible]



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

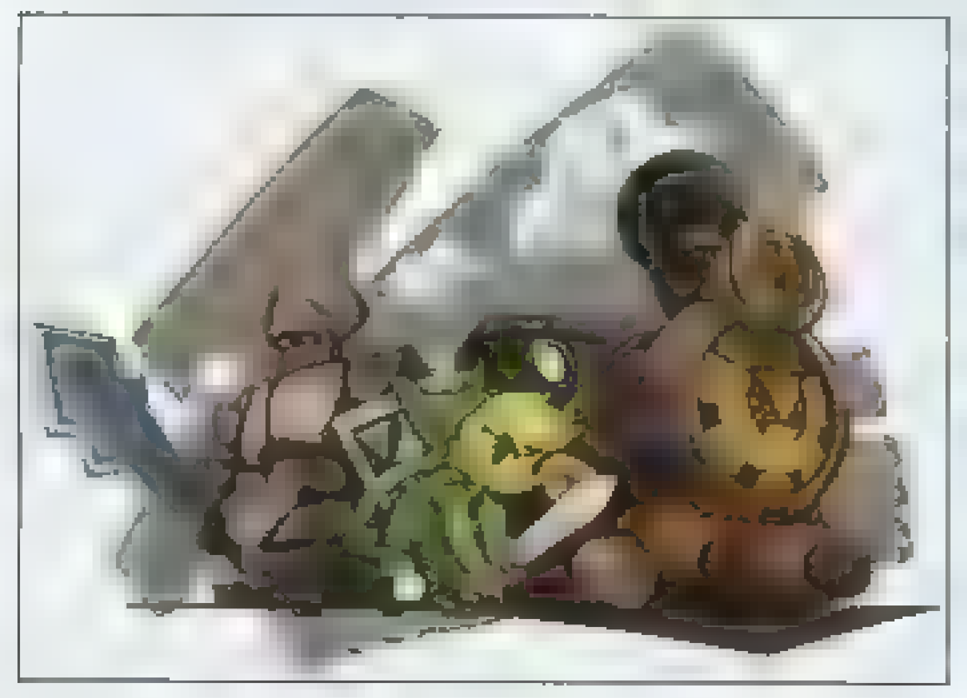
《塞尔达》的失足

自从《最终幻想XII》被日本第一游戏媒体《FAMI通》评了个39分的消息传出，笔者就猜测接下来的《塞尔达传说 大地的汽笛》肯定没法像它的诸位前辈一样拿满分。自从《FAMI通》的满分游戏量产化之后，早已在玩家中失去了公信力，如今的《FAMI通》的满分游戏怎么看怎么像是评分公关与平台权衡综合作用的结果。是否有买分黑幕，我们身为外人不应妄加非議，毕竟可能真的有那么一部分人更热爱《428》而对《最终幻想XII》存在诸多不满。好在浜村弘一与和田洋一同样都是日本人，都喜欢倡导均衡理论，所以《FAMI通》给Wii评出4款满分游戏之余，也不忘向PS3和X360各施舍一个满分游戏。当然，在这些满脸穷酸相的主机身上，一个满分游戏即可，半个都不能多。所以已经有《MGS4》的PS3不能和X360共享《猎天使魔女》的满分。同时考虑到《最终幻想XII》和《塞尔达传说 大地的汽笛》发售日相隔太近，如果给后者评了满分，难免会招致闲言闲语，被指责太偏袒任天堂，所以《大地的汽笛》必须要牺牲。碰巧高分之王《塞尔达》这次确实水平不及从前，所以干脆给了个37分，这样一来也可稍微平息《FF》饭们的怒气。

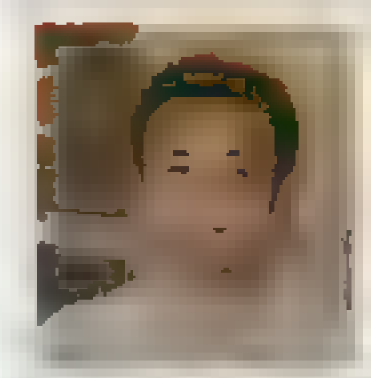
假如《FAMI通》从来不为五斗米折腰，那么《FAMI通》的编辑部里肯定是以任饭居多，或者浜村弘一本人就是任饭，因为迄今为止的13款满分游戏中，任天堂的主机占了8款，而其他主机都无一例外的只有1款满分游戏，而且还很有可能是基于均衡原理而勉强施舍的满分，这个传统应该是从PS时代就已经开始，笔者无论如何也无法相信《放浪冒险谭》是最出色的PS游戏，它之所以拿满分，据说是因为它发售时N64和DC都有了自己的满分游戏。该传统合情合理，如果一本叫做“FAMICOM通信”的杂志充满了索饭，那简直是对杂志名的侮辱。

可惜这次《FAMI通》的任饭们自摆乌龙，在最需要媒体声援的《塞尔达》身上踩了一脚。37分对普通游戏是高分，而对《塞尔达》却是一个平庸的分数，碰巧游戏的销量同样平庸。《FAMI通》非但没有对任天堂这个主要客户施以援手，反而落井下石。《大地的汽笛》首周销量29.1万，“塞尔达+NDS+圣诞商季”这三个热卖因素加在一起只换来不到30万的首周销量，理应视为销量不佳。至截稿时笔者尚未看到第二周的销售数字，不过听说新年时游戏售价从4980日元降到了2980日元，各游戏店货品非常充足，原因似乎是各店高估了《大地的汽笛》的销量前景，进货太多以致积压。

在欧洲和美国，这款《塞尔达》新作的首周销量也都只有19万左右。而与之形成鲜明反差的是，进入圣诞商季后NDS再创销量奇迹，连续数周全球销量达150万以上，圣诞当周销量超过200万，而在这几周的全球软件销量TOP50中，除《大地的汽笛》外几乎看不到任何NDS新作。以软件促进硬件销量的业界铁则在NDS身上并不适用，NDS不愧是打破常识的主机，上市五年后的今天仍在不断打破人们的业界常识。每个任饭看到这种现象都会由衷地欣喜。只是，看着¥年前发售的《朋友聚会》至今仍在销量榜上与新发售的《大地的汽笛》并驾齐驱，看着任天堂传统核心向游戏系列的最高代表被迷你休闲游戏们远远抛在身后，从FC时代一路走来的任饭们心里都不会好受。如果《FAMI通》的评分能拯救销量，笔者倒是更乐于看到浜村手下的编辑们再偏心一次，把2009年的第5个满分颁给这个绝对谈不上完美的NDS游戏。



涨潮和退潮



Darkbaby

真名徐继刚　"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人　对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

自NDS发售以来，任天堂已经连续数年取得全球TV游戏市场年末商战的压倒性胜利，2009年上半年经营状况的低迷不振不由让人产生了种种疑虑，许多业界人士预测任天堂即便再次侥幸夺得魁首，领先优势也会相当微弱。然而现实再次让人大跌眼镜，伴随着《新超级马里奥兄弟W i》等超级大作的投入市场，Wii和NDS的销量出现了令人惊异的再次加速现象，Wii于2009年最后一个月在北美地区的销量一举超过了300万台，从而刷新了该地域游戏史上最高单月硬件销售记录。NOA（美国任天堂）在本月初的新闻公告中同时也宣布NDS 2009年度在全美销量超过了千万台，根据已发表的1～11月份的NPD数据推算可知，NDS在12月份至少也卖出了220万台，这个成绩对于一款已发售6年的主机来说足以大圈大点。在游戏软件方面，NDS游戏在日本国内全机种销量TOP5中稳占了3席，而在欧美两地的携带类游戏销量前十名也几乎完全被NDS所垄断，在索尼频频发动攻势的过去一年，NDS的优势地位非但没有被削弱，反而日益安如磐石，这样的状况实在值得反思。

就在NDS一路高歌猛进之时，我们不能忽略了一个重要的市场倾向。根据笔者个人不完全的统计显示：2010年1月5日为止，在日欧美三大市场预定发售的NDS游戏软件约为410款（含分地域语种重复发售的软件），这个数字比去年同期足足减少了37%，这种在硬件涨潮时期发生的软件大退潮现象绝对是不可思议的。按照往年惯例，年末年始一直是第三方大手们争相发表新作吸引眼球的时节，然而新春的掌机游戏市场却格外沉寂，实在让人感到有些反常。以笔者的拙见，相当数量的第三方厂商曾经期待PSP能够凭借一连串软件攻势败局复活，而NDS在去年最后一个季度的压倒性优势令期待最终化为了泡影，第三方经营者们不得不对未来的局势重新进行评估，因此预定的新作披露时期出现了不约而同的押后现象。

当然，根据以往的市场惯例来看，造成现行主流硬件软件发行数量减少的最可能因素就是后续主机的发表。任天堂社长岩田聪1月5日在京都本社接受了《朝日新闻》的专访，他在专访中透露了次世代NDS的相关讯息，岩田认为高分辨率的画面和读取玩家各种动作的感应功能都会是未来主机的必要条件。岩田聪已经不止一次在公开场合谈论次世代NDS，而且随着时间的不断推移，其向外界披露的硬件规格也越来越清晰明朗。根据最新披露的情报我们可以看出，次世代NDS绝非单纯强化了图像处理机能的升级版NDS，可能还搭载了能够激活市场新热点的全新机能，也难怪岩田聪表现得益发自信满满。对于目前NDS硬件的空前火爆景象，许多人怀疑任天堂是否甘心在一款主机尚处在壮年期就发表后续产品，我们显然不能以过去的任天堂商法和市场规律来看待当前的情势。任天堂曾经为NDS制订了非常宏伟的发展远景，其为次世代NDS所规划的目标显然将更为远大，该主机锁定的主要竞争目标显然不会是2009年全球销量不足自己四分之一的PSP及其后继主机，或许预定在今年夏季推出的苹果"iPhone 4G"才是真正的劲敌。iPhone 4G是完全重新设计的iPhone系列换代主机，其无线网络的应用将完全突破以往硬件瓶颈。无独有偶，岩田聪在多次访谈中都刻意提到了无线网络对于次世代NDS的关键意义。面对竞争商品的咄咄逼人之势，任天堂不会坐失良机，在现行商品处于绝顶期趁热打铁也是延续商业辉煌的最佳手段，次世代NDS非常有可能选择在今年E3上正式发表，并定于年末商战时期顺调推出。

如果以上推测的次世代NDS发表时期最终成为现实的话，2010年度NDS新作数量明显减少的现象就可以得到圆满的解释，即有相当部分的软件开发资源已经悄然向后续硬件转移（包括其他厂商的硬件商品）。根据游戏软件的开发周期，部分和任天堂合作关系密切的第三方厂商可能已经得到了次世代NDS游戏的开发工具包，正积极着手开发首发对应软件，其中是否包括了"《怪物猎人》系列"等新作这样的超人气作品，那只有经过时间的推移才能获得满意的解答……

《聚气聚会》依然牢牢地占据着第一的位置，发售于2009年6月的这款游戏在年末商战中能有如此出色的成绩实在是不得不让人佩服。《女王之刃 螺旋混沌》是本次榜单中为数不多的新作。首周约5万的销量对于一款动漫改编的作品来说还算不错了，而且游戏的消化率非常高，还一度断货，相信其人气也超过了"眼镜厂"原来的预期。看到《女王之刃》就想起同社的《机战》，制作人寺田贵信曾表示2010年会有多款《机战》推出，其中有几款是掌机的作品，真是让人期待

1　本周销售 18万7920套　累计销售 206万5023套　NDS

2　本周销售 10万9327套　累计销售 323万3477套　NDS

3　本周销售 8万4597套　累计销售 81万6356套　NDS

4　5万3229套　48万8298套　Level-5　AVG　2009年11月26日　4800日元　NDS

5　4万9977套　4万9977套　2009年12月17日　PSP

6　4万8?53套　39万6118套　SEGA　RPG　2009年12月3日　PSP

7　4万554套　4万554套　Konami　ACT　2009年12月17日　NDS

8　3万7795套　12万457套　Nintendo　RPG　2009年11月19日　4800日元　NDS

9　2万9883套　7万6021套　RPG　2009年12月10日　4800日元　PSP

10　2万7434套　31万3726套　NEXT PLUS　ACT　2009年12月3日　PSP

NDSi	18万5822台	328万4466台	457万1838台
PSP	7万8289台	212万7056台	1320万5520台
NDSL	1万2550台	47万114台	1767万6082台（2432万5238台）
PSP go	3235台	6万8900台	6万8900台

排名	游戏名	机种	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	Nintendo / A・RPG / 2009年12月7日	17万4628套	51万7920套
2	新超级马里奥兄弟	NDS	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	14万7289套	783万2661套
3	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	SEGA / SPG / 2009年10月13日	14万2449套	66万3017套
4	[illegible]	NDS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	13万2736套	662万1346套
5	[illegible]	NDS	Nintendo / A・RPG / 2009年9月14日	10万4454套	99万2103套
6	[illegible]	NDS	Warner Bros / ACT / [illegible]	8万5326套	53万2254套
7	[illegible]	NDS	Square Enix / RPG / 2009年9月29日	7万6390套	92万7261套
8	[illegible]	NDS	Activision / ACT / 2009年10月20日	7万381套	50万1933套
9	[illegible]	NDS	Ubisoft / ACT / 2009年11月3日	6万2504套	19万2772套
10	[illegible]	NDS	Nintendo / SLG / 2005年8月23日	6万1145套	934万901套

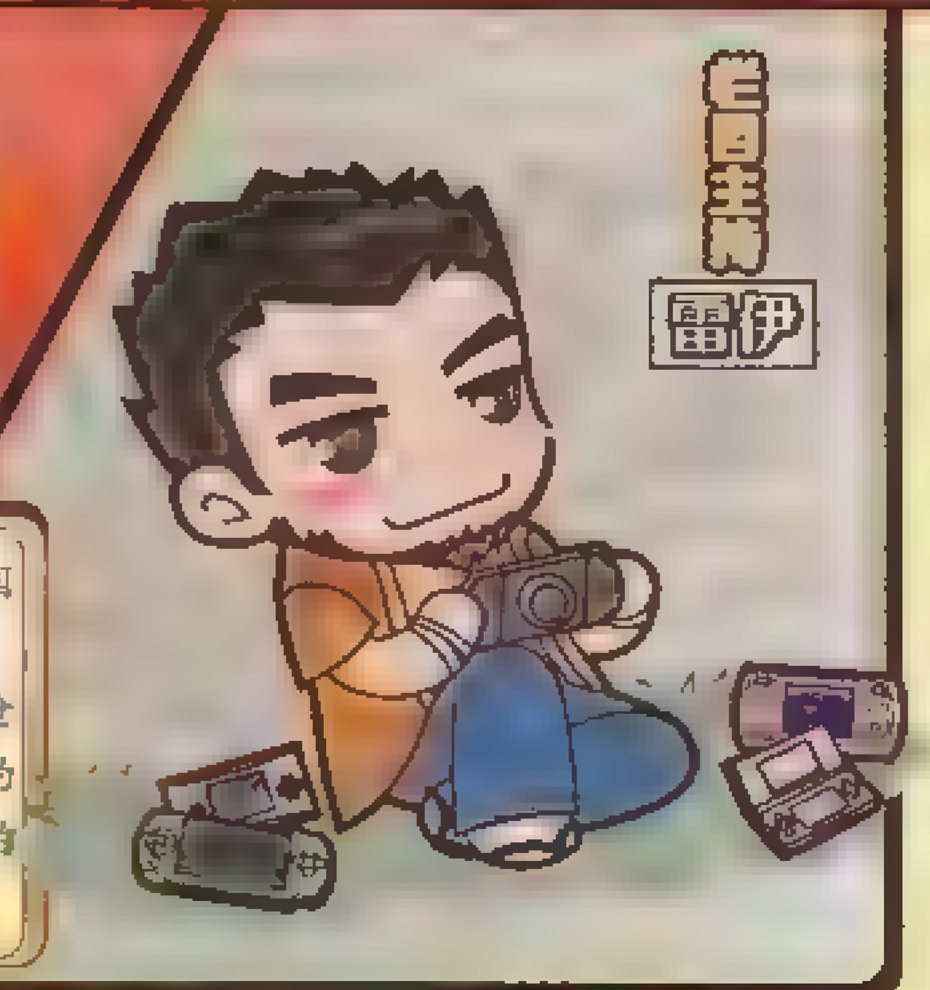
最期待

读者期待榜

玩家心声

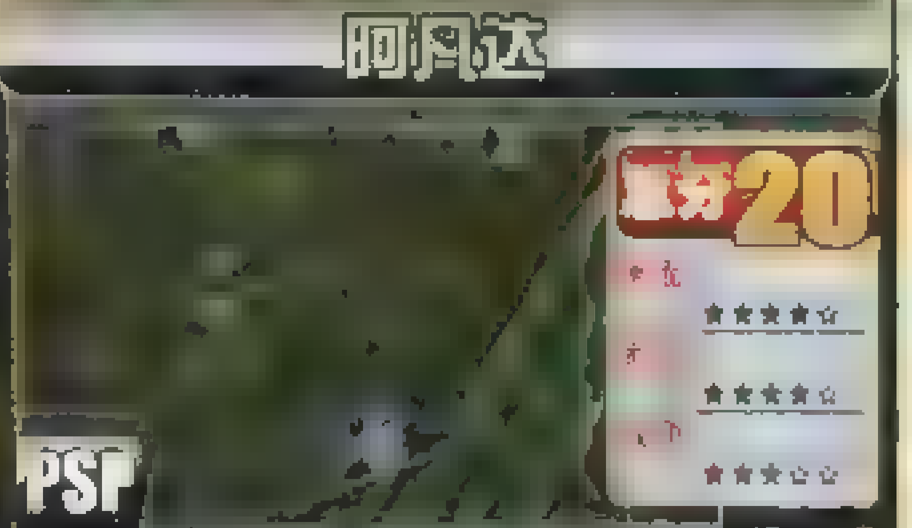
黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW



《阿凡达》在全球引起了巨大轰动，很难想象在国内院线播放时也会出现场场爆满、一票难求的情况。雷伊受朋友所托0点端坐在电脑前上网刷票却仍没有抢到票，相信许多大城市的影迷们也或多或少有这样的"悸痛"经历，对电影感兴趣却又暂时买不到满意的电影票的玩家不妨先找游戏版来玩下解解馋。

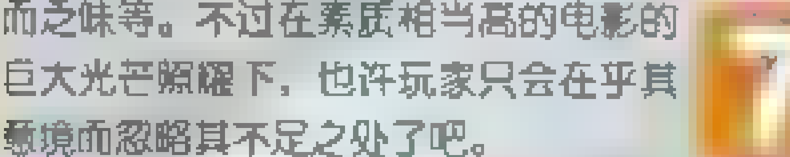
阿凡达



由同名电影改编而来，讲述玩家扮演的主角阿凡达为了守护纳美人的文明，而与为掠夺能源而不择手段的RDA公司进行着中较量的故事。

与大部分电影改编游戏不同，本作中并没有自始至终的热闹打斗场面，而是在战斗方面强调了潜入暗杀的重要性，这也使得看起来平平的游戏玩起来却别有趣味。主角的"Na'vi直觉"能力让玩家不至于迷失方向，也为游戏注入了不少新鲜感。其他诸如主角的移动、滑行等动作的细节设定都非常出色，让人玩起来欲罢不能。不过游戏的缺点也不少：视角无法随时调整、剧情衔接不够紧凑、飞行模式沉闷而乏味等。不过在素质相当高的电影的巨大光芒照耀下，也许玩家只会在乎其意境而忽略其不足之处了吧。

7

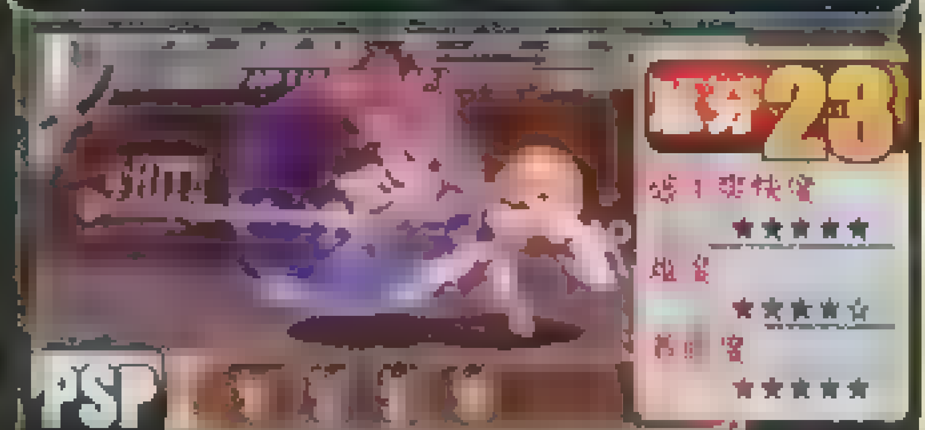


丛林场景描绘得鲜艳亮丽，画面效果不俗，带有潜入要素的游戏模式还算扣人心弦。作为电影衍生而来作品，本作的素质基本尚可。 7

游戏里仅有　和人猿两种攻击方式玩起来比较单调，而且作品的打击感实在太差。关卡设定方面也是略显枯燥的打倒敌人一开箱一过关的流程，也就画面表现还算是过得去了。 6

■James Cameron's Avatar: The Game ■UMD ■Ubisoft ■ACT
■2009年12月8日 ■1人 ■无对应周边

女王之刃 螺旋混沌



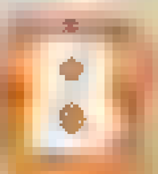
披着《机战》外皮的养眼游戏，原创剧情是一大看点，不过更大的看点在于"破甲"系统，冲着这个核心系统去体验本作的人不在少数。

在《女王之刃》第　季动画快要结束之时，这款游戏的推出绝对是别有用心，相信不少对这部动画有爱的朋友可以通过玩游戏坚持到动画第三季的播放吧（笑）。由于是"眼镜厂"操刀，因此游戏的许多方面都和"《机战》系列"非常相近，不少老玩家操作起本作来自然是得心应手。当然本作最大的魅力就在于"破甲"系统，破坏部位后可是能看到养眼的CG美图哦，如果将对方全身五个部位全都破坏掉还有更加令人脸红心跳的大图。游戏的其他方面素质平平，不过有"破甲"这个核心系统，相信足以另不少男性玩家乐不思蜀了。

8

"破甲"系统无论是在画面养眼度还是战术策略层上都起到了很好的作用。不过游戏除此以外几乎没有其他能吸引住玩家的地方，战斗场景和敌人重复率过高是一大败笔 7

游戏素质超乎想像的高，系统设计上可圈可点，语音、画面等要素都异常丰富。游戏的关卡设计略显单　，玩久了会有重复感。 8



■クイーンズブレイド スパイラルカオス ■UMD ■RPG
■2009年12月17日 ■1人 ■无对应周边

幸运星 网络偶像大师

PSP

萌え

作为一款比较专业的宅向测试软件，游戏里的问答不是一般宅男能够胜任的。游戏中每个角色的PV是一大看点，系列FANS一定不能错过。

评分 23

专业度 ★★★★★

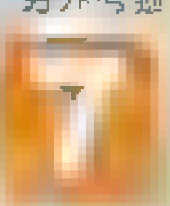
实用度 ★★★★☆

白金度 ★★★★☆

■2009年12月23日■1人■无对应周边

本作的难度和专业度都非常高，就算是日语不错的玩家也很可能因为不了解宅知识而放弃这款游戏，不过对于喜爱日本ACG文化以及喜爱《幸运星》的玩家来说就很有研究的价值。问题的种类非常多，除了选择题外还包括了填空题，问题类型包含了各个宅领域，玩家必须对ACG以及日文有相当程度的了解才有可能回答对这些问题。虽然游戏难度较高，不过内容非常丰富，光是每位角色接近30个PV就足以令FANS大呼爽快了。由于游戏的针对性和专业性，因此只推荐给对原作和ACG有大爱的宅男们。

玩好本作除了得有一定的日语基础外，还要有像此方那般深厚的ACG知识。想检验自己是不是一个合格的"宅"的同学可以尝试一下。



难度超高的宅游戏，房幕结束后没有明确的说明，导致玩家完全不知道应该做什么。另外考验的宅知识也比较"过分"，非深度"脑残饭"不推荐接触。

NDS 热血推荐

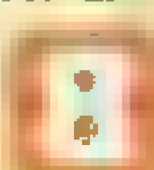
评分 24

剧情 ★★★★★

系统 ★★★★☆

魅力 ★★★☆☆

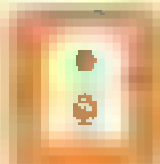
本作的构架很巧妙，以看似较为单调的一次9号门逃生为单元，层层递进，剧情相当耐人寻味。逃生部分难度并不高，比起同类作品来只算初级密室，放在以剧情为重心的本作中算恰到好处。不过无法快速按掉整段对话，必须反复完成同一个密室解谜是系统的不体贴之处。另外剧情的推进受玩家影响因素小，很多情况下明明能让全员逃出，却因为剧情需要不得不使用不科学的数字计算。另外游戏中包含不少死亡和出血场景，虽然无法直接看到，但还是建议想象力丰富且容易倒胃的玩家慎重游戏。



在单纯的文字AVG基础上加入了解谜要素，再加上主题本身就比较残酷，玩起来比Chunsoft以往的音响小说更容易让人产生挫折感。

8

剧情的安排相当不错，整体气氛营造得十分吸引人。解谜方面难度并不会太高，遇到困难时角色们还会给玩家提示，很少会出现卡住的情况。



■极限脱出 9时间9人9扉■卡片（1Gb）■Spike■AVG

■2009年12月10日■1人■无对应周边

NDS

评分 22

画面 ★★★☆☆

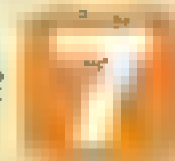
音乐 ★★★★★

丰富度 ★★★★☆

游戏的风格非常清新，画风也比较可爱。炼金道具以及委托任务的丰富程度可以和家用机版的前辈相比，不过质量就明显没有那么高了，后期难免会有厌烦感。虽然有RPG式的战斗要素，但实际上比较鸡肋，甚至说可有可无。游戏的自由度比较高，甚至三年的时间什么都不做都可以通关，区别只在于结局好坏而已。出人意料的是游戏的语音还算丰富，而且各种玩起来很简单的小游戏也挺有意思。总体来说本作的FANS向比较强，对该系列有爱的玩家或女性玩家可以尝试一下。

7

游戏的自由度非常高，新系统的加入也使本作的玩法变得更加丰富。大量可挖掘要素保证了本作的耐玩度。美中不足的是本作存在着一些小BUG。



游戏中坐着马车四处旅行的设定很有新意，比以往不停地在据点和采集地往返要有趣很多。大量的支线任务和突发事件是一大看点。

7

■2009年12月22日■1人■无对应周边

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

真・女神转生 STRANGE JOURNEY

NDS

黄金眼评分 26

文 胧月

游戏时间：100小时以上

在我看来，世上最仁慈的事莫过于人类无法将其所思所想全部贯穿、联系起来。我们的生息之地是漆黑的无尽浩瀚中的一个平静的无知岛，但这并不意味着我们必须去远航。各个领域的科学探索都循着它们自己的发展方向，迄今尚未伤害到我们。但有朝一日当我们真能把所有那些相互分割的知识拼凑到一起时，展现在我们面前的真实世界，以及人类在其中的处境，将会令我们要么陷入疯狂，要么从可怕的光明中逃到安宁、黑暗的新世纪。

神智学者曾经猜测说，宇宙存在着一个宏伟的循环过程，而我们的世界和人类本身在这个循环中只是匆匆过客。他们还以一种泰然自若的乐观态度向我们作出了一个令人毛骨悚然的暗示，即存在着神秘的事物。

——摘自《克苏鲁的呼唤》

剧情

构筑起的世界观虽完全不同，独立地看上面两段文字，倒是与本作相当契合。《奇幻之旅》是"《女神》系列"对当今人类社会的又一次自省，人类欲望的无止境扩张不仅威胁着地球，也威胁着人类自身。在游戏中，这种欲望被[illegible]战争、享乐、生产、污染[illegible]。现实世界目前还不存在任何能钳制人类的

意志力，而在本作中，人类被警示性地喻为“导致地球生病的病原体”，企图消灭人类的恶魔反倒是维护地球健康的白血球。它们诞生自人类的负面行为，并在四大地母的统领下向人类展开进攻。

将人类推为反派的例子屡见不鲜，实际上这次剧情确也称得上“平铺直叙”，从四小魔王对人类的单方面敌对，到人类立足于天使军团和四大地母的夹缝之间，除去三贤者需要前后连贯地留意一下外，其余部分的故事都可以畅快淋漓地一口气读完。然而回过头去看，这种直白的叙事手法并没有令剧情流于无趣，笔者认为这一要归功于本作拥有超越“正统“《真》系列”所有作品的庞大主线架构：舞台由东京扩展为全地球；至高神被混沌势力打败后封印；连大魔王路西法的力量都无法直接左右军势的胜负，仅以告诫者和旁观者的视角置身事外。二是其丰富的支线任务并不仅是为了延长游戏时间，对神魔之争的补完、追寻和睦的中立势力入木三分的刻画，都相当于借给了玩家一个放大镜，仔细玩赏这壮丽画卷上的一石一草。

虽然本作拥有很强的警示意义，但毕竟不是真理书。剧本作者乃至制作小组向来就有“混沌情结”，这次更把秩序一方给批了个痛快，各位大可不必义愤填膺或信之笃然，上纲上线不是对游戏所应有的态度。

剧情之外有什么

本作尚未发售之际，仅仅在公布平台和主要制作人后，很多玩家就对它的剧情不报期待了。好在《女神》不是纯玩剧情，它有在旁人看来类似《口袋妖怪》的收集育成系统（编者按：这话其实不能乱说），“怪物图鉴”更是得到了各国神话的先天援护，总登场数300以上的恶魔阵容早令人摩拳擦掌。现在剧本出人意料地圆满完成任务，游戏的可玩性又如何？

恶魔全书

除了极少数BOSS和NPC外，玩家可以将游戏中出现的所有恶魔均纳入旗下，完成恶魔全书是个不小的工程。好在这次加入的恶魔密码并未破坏游戏平衡，在高昂的价格面前，玩家基本上还是会精打细算地探索物美价廉的合体方式。

恶魔们在种族和种类的丰富度上均为全系列最高，一些知名度不是太高的神祇和鬼怪都亮了一回相，玩家可以在恶魔全书里查阅它们在原神话体系中的说明，这是哪怕游戏内容完美以后也可以慢慢回味的内容，前提是你得对神话抱有兴趣。

游戏难度

不可否认，这次的难度很高，迷宫也好BOSS也好，都会让玩家消耗大量的时间在找路与练级上。尤其是第五、第七这两个迷宫，在没有攻略的指引下会绕到抓狂。本作被戏谑为“女转版《世界树迷宫》”并非没有道理。所有的道具、武器、防具都无法直接购买，必须先在迷宫中刷出对应的素材，就连解禁个恶魔合体都要在地图中来回行走刷怪，相信一口气合出巴比伦大……那个90级魔人（哈、哈哈）的玩家都感同身受。不过与此对应的是，BOSS战难但缺乏策略性。

“《女神》系列”的诸多名BOSS，撇开堕白、人修罗这些老生常谈的不提，就是2009年初发售的战棋游戏《恶魔幸存者》，其隐藏BOSS路西法也不能仅靠练级就轻松玩死。玩家在仲魔选择、技能搭配、编队、攻击手段上都有极高的讲究，最后甚至还诞生了两个小队无限自杀复活以遏制路西法行动的bug战术。可惜《奇幻之旅》的BOSS虽有不少能在刚打照面之际带来压迫感，可当玩家转身去练个5级10级的，回来一捏发现是个软柿子。如此情况陪伴我们通关并见到隐藏BOSS，笔者在打赢创世主后的惟一感想是：“前面的迷宫比这BOSS难对付多了。”

结语

又到了惯常念叨《真4》的时间。制作人金子一马曾表示自己一度想将本作命名为《真·女神转生4》，不过最后还是出于某种原因放弃，而采用了现在这个外传性质的名称。老实讲，我不厚道地窃喜了一下。

.hack//Link
文 洋葱 美编 Juxi
www.dothack.com
トットハック//リンク
本作是人气作品《.hack》系列的最新作，同时也是该系列的最终章，本次的报道为大家带来了敌方角色以及新系统的情报。另外，官方网站近日放出了游戏的试玩版（需将PSP升至官方最新系统），感兴趣的朋友可以关注一下。
PLAYSTATION PORTABLE
.hack//Link
相关报道 Vol.104
阻挡在主人公面前的强敌们
在之前的报道中，我们介绍过处处与主人公时生作对的神秘组织——命运，以及命运的部分成员，这一次，让我们来看看关于命运组织更加详细的情报吧。
通常状态
战斗形态
26

新的同伴

[illegible]

志乃

[illegible]

派

[illegible]

巴迪朗斯

[illegible]

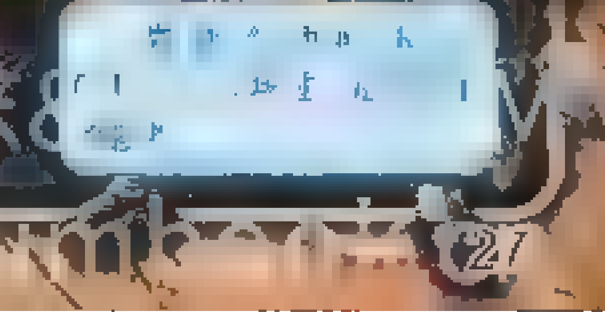
库恩

[illegible]

拔刀相助

[illegible]……前要考虑好。

▼[illegible]



▲[illegible]

DANTE'S INFERNO

本作是由EA Redwood Shores工作室（《死亡空间》的开发商）以意大利诗人但丁的代表作《神曲》中的《地狱篇》为世界观而开发的动作冒险游戏。PSP版也将与家用机版一样，以9层地狱为舞台让玩家体验游戏的爽快。

披荆斩棘 勇闯九层地狱

文 伊娃 美编

边狱篇

在游戏的第一章节中，背后遇袭的但丁遇到了死神，死神告诉他，由于在战争中犯下的罪恶太多，他的灵魂将会下地狱，但是但丁拒绝接受这种命运，于是与死神展开了搏斗并将死神之镰抢了过来，还杀死了死神。

▲死神之镰让但丁成为一个杀戮机器。

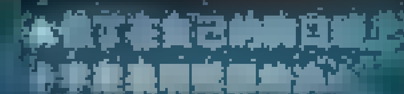
▲用死神之镰杀死那些来自地狱的人，就能吸走他们的灵魂

Our Hero

打败死神后，但丁回到了意大利的佛罗伦萨，他发现他的爱人比阿特丽斯（Beatrice）遭遇谋瞒致死，随后待在遗体旁眼睁睁看着她的灵魂被邪恶的路西法（Lucifer）带去了遥远的教堂。当但丁追赶时，路西法沿路设防，并召[illegible]阻拦但丁。

英雄的征程

[illegible]，但是这条路并不一般，玩家需要[illegible]地狱界（[illegible]）中的边缘（Limbo）、[illegible]（[illegible]）、暴食（Gluttony）、贪婪（Greed）、愤怒（Anger）、[illegible]（[illegible]）、暴力（Violence）、[illegible]（[illegible]）以及背叛（Treachery）。每一层地狱都将有独特的[illegible]，崭新的生物和惊人的景象，[illegible]



▲[illegible]

▶[illegible]

▲[illegible]

令人作呕却又十分有趣

饕餮篇

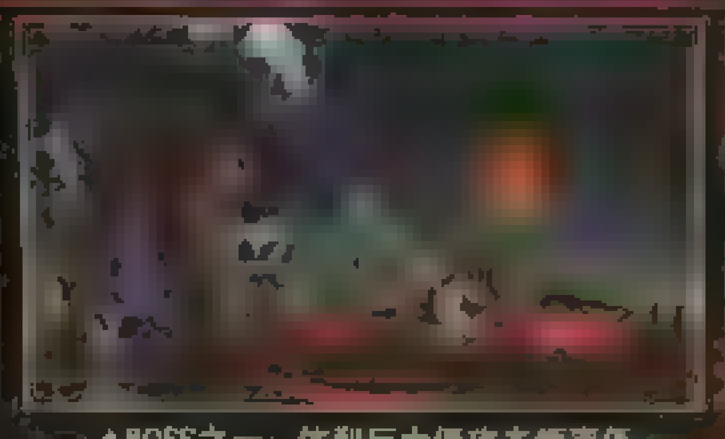
游戏的第三章「饕餮篇」中玩家需要面对的怪物是一群被称作「饕餮」的怪物，饕餮是贪婪好吃的化身，不仅样子非常骇人，而且裸露的内脏和体液更是让人恶心。这些怪物都以呕吐与排泄为主要的攻击方式。其中一种雌性饕餮让人印象颇深，它有着臃肿的腹部，手臂上、耳朵上都长有大口，而且她还有一招致命的熊抱攻击，能将对手抱起然后生吞下去。

地狱犬

塞伯鲁斯（Cerberus）是看管地狱的看门犬，在古代神话中通常是一只有三个头的看门犬，负责守卫地狱大门以阻止亡灵离开，不过在本作中地狱犬得以重新设计，它的三个头是从一张巨大的嘴巴里伸出来的，相当恶心、怪异。

愤怒篇

「愤怒篇」是游戏的第五章，本章中杂兵的种类、数量繁多，而且BOSS战时还会不时从地底钻出各种杂兵干扰战斗。



▲BOSS之一，体型巨大但攻击频率低。

▼杂兵的体型越大就越难对付。

杂兵成群 BOSS[illegible]

■[illegible]拳锤击，还能从口中喷射熔岩柱。

2010年3月11日 新的战斗揭开帷幕

在由《真・三国无双4》过渡到《真・三国无双5》的时候，虽然加入了全新的系统，角色形象焕然一新，但也令人遗憾地删除了一些角色。而在本作中，原本大家所熟悉却又在5代中缺席的部分武将们也将再度回归，第125期为大家介绍了全新造型的大乔之后，这次我们又有一位回归的武将要介绍给各位。

忠孝兼备的年轻人，虽然当初属于魏国势力，但后来被蜀国军师诸葛亮降服收入蜀军，后来作为诸葛亮的继承者学习兵法，为蜀国出谋划策。在之前的作品中，姜维总让人觉得是个"大众脸"的龙套角色，不过本作中他的造型明显比之前帅气了许多，而武器也变成了更富个性的两刃枪

利用装饰品改变武将造型

玩家所操作的武将外型并不是一成不变的，利用游戏中丰富的装饰品，玩家可以改变武将的造型。而装饰品的种类也很丰富，除了一些具有名武将特色的装备品外，还包括了发饰、腰带部件等，相信其中也有一些稀有装饰品收集起来比较麻烦。

舞动于战场的绝世美女
大乔
125辑中为大家率先介绍了孙策之妻大乔的通常造型，这里将其觉醒后的造型一并介绍给大家。觉醒后的大乔变成了可爱的天使模样，不仅身后有了两只小翅膀，头上也顶着光环。也许是因为其本身形象就不错，所以个人觉得就算觉醒后其造型也没有其他武将那么"雷人"。
▲本作中使用双被出鞘的大乔将给玩家带来新鲜感。
▲▼觉醒后的大乔实力大幅提升，能够发动魔法阵等画面效果华丽的必杀技。
巨大魔兽来袭 其名为三首大鹰
拥有三个头颅的老鹰状巨大魔物。能够利用巨大的翅膀在空中飞翔，并用锋利的爪子和三个头颅对玩家发起进攻。至于三首大鹰是如何诞生的暂时不明，似乎是经由什么人之手制造出来的。
▲三首大鹰体型巨大并且位于空中，对付起来想必不易。
张辽的光圈
吕布的头饰
庞统的翅膀
www.plumbook.cn

自《沙滩排球2》后，“死或生”的名字已沉寂三年有余。尽管隼龙经常活跃在《忍者外传》中，但作为系列招牌的美女们除了偶尔客串性质地露个脸外就毫无作为了。上一辑的《掌机王SP》中，我们已经简要提到了本作的发售消息，这次就来揭露它的详细情报。

文 胧月 美编 澄香

沙滩

与关系良好的女性角色组队，参加二对二的沙滩排球比赛。这些女性格斗家们身手都很是了得，当然玩家更为关注的自然是她们在场内奔跑跃动的姿态了。RY、跌倒之类的养眼特写自然也少不了，过分专注于比赛胜负的话，反倒会错过醉翁之意的名场面。

泳池

让女性角色踩着漂浮在水面的踏板，到达泳池的另一端。调整镜头的角度，获得最佳的观赏视野吧。即使失败也没关系，女性的落水姿态也是值得欣赏的。（笑）

赌场

▲▶与女性角色们在赌桌上一决胜负，莉娜作为赌场的庄家登场。

本作的赌场中也加入了专属的新角色，那就是在Tecmo的老虎机系列中登场、被誉为“老虎机最有人气角色”的莉娜。该角色是否也能通过触发特定条件而以泳装姿态出现呢？

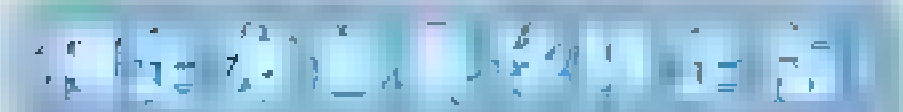
新角色 初次登场

莉绪
声优：

莉莎
声优：

克里斯蒂
声优：三石琴乃

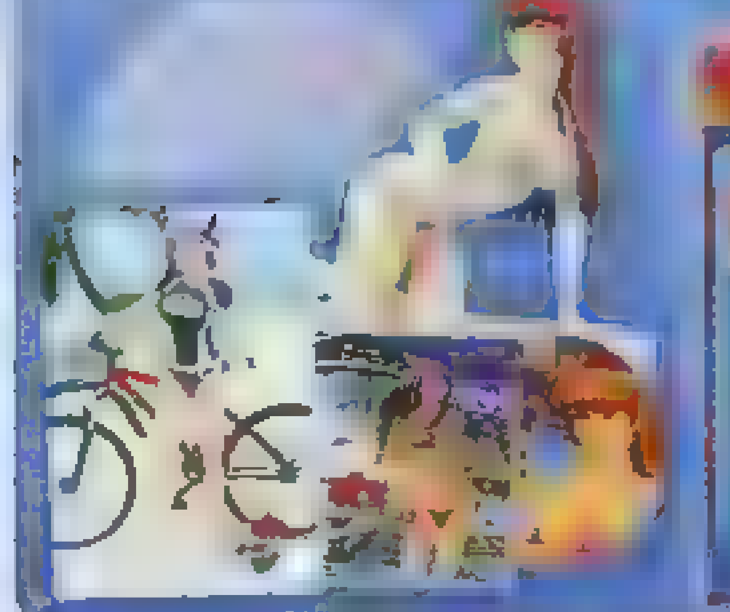
蒂娜
声优：

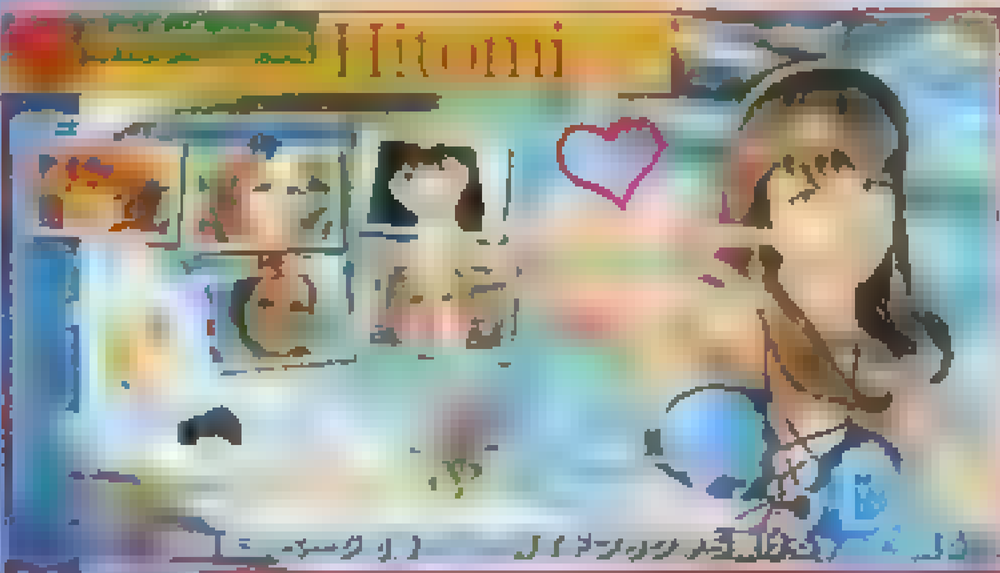

▲对比2D版的莉绪 本作中显得成熟不少。

向中意的女性[illegible]泳装

玩家通过迷你游戏赚取金钱，继而可在小岛的体育商店里购买各种道具。这些道具包含女性各种款式的泳衣，只要对方接受了馈赠，就会换上该新泳装。

▲从可爱系泳装到性感系比基尼一应俱全，这是一笔庞大的支出，努力赚钱吧。





◀让喜欢的女性角色更换泳装，不同的女性角色该搭配怎样的款式，同时也会让玩家开心地苦恼一阵子了。

文 胧月 美编 Jaxi

大神传 小太阳

很久没有带来新作的新情报，想必各位已经等急了。新作主人公天照和前作的小照已确定为母子关系。不仅如此，被选为伙伴、笔神也大多变为了前作中的子代。这次要给大家介绍的，是在《大神》中登场的苏神，以及新作的原创笔神“苏神”。

引导小小太阳与搭档的笔调之力

苏神的笔调：画龙

“笔调”是指在游戏中通过画出线条或图形，给世界带来奇迹的力量。司掌该力量的神明即为“笔神”。画龙拥有将损坏的事物恢复成原样的神奇力量，只要用笔沿着物体的轮廓勾勒一圈即可完成该笔调。

▶龟裂的墙壁 看上去曾经有完整的壁画

使用画龙后

缺失的壁画 再度复活

苏神

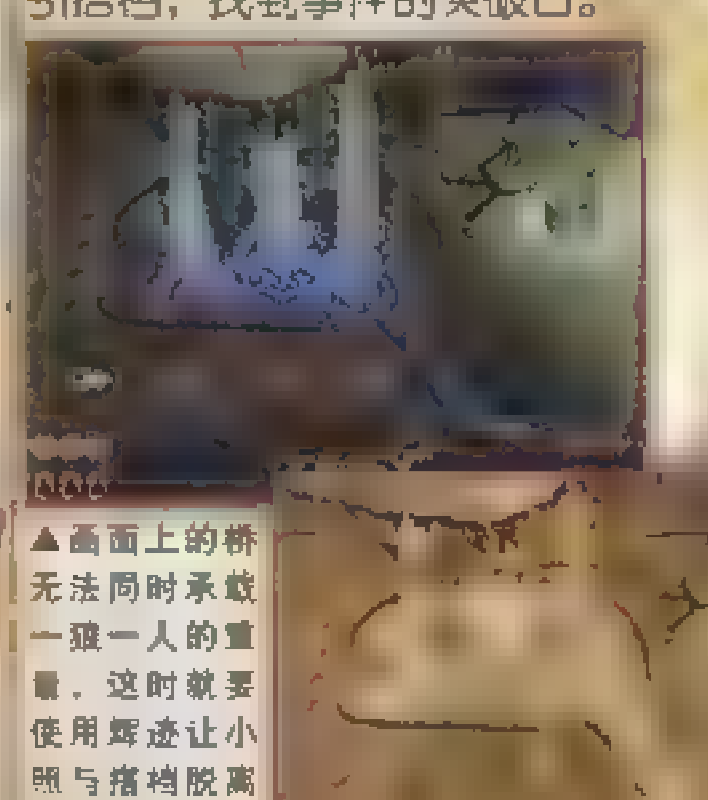
龙形的笔神，司掌修复之力“画龙”。给小照提供帮助的并非《大神》中登场的成长苏神，而是它的孩子们。小苏神的外形与海马颇为相似。

导神

诞生自混沌的新笔神，它的笔调“辉迹”能将指引之光照向心境澄澈的人，驱走他的迷惘。

导神的笔调：辉迹

辉迹拥有指挥搭档行动的力量。在冒险途中，不少地方都需要小照与搭档分头行动。遇到此类情况时，就以辉迹指引搭档，找到事件的突破口。



▲画面上的桥无法同时承载一狼一人的重量，这时就要使用辉迹让小照与搭档脱离骑乘状态，一个个通过

◀搭档已经过了桥，下面只要再让小照到桥对面与其汇合即可。

笔神们也存在世代交替？

▲本作中登场的笔神是前作《大神》中笔神的孩子，在能力上是否会有变化呢？

凸显搭档重要性的《小小太阳》

本作包含《大神》所没有的若干新要素，与小照一同行动的搭档就是其中之一。不少谜题都需要小照与搭档协力才能完成，而部分战斗也需要巧妙的协力才可顺利攻略。

最初的搭档是国主

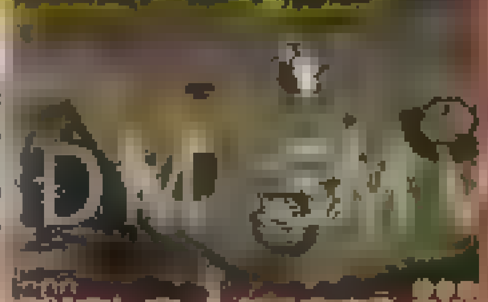
◀只有与搭档协力方可通过的机关遍布于流程中，辉迹会成为此时的重要力量。

新笔调登场

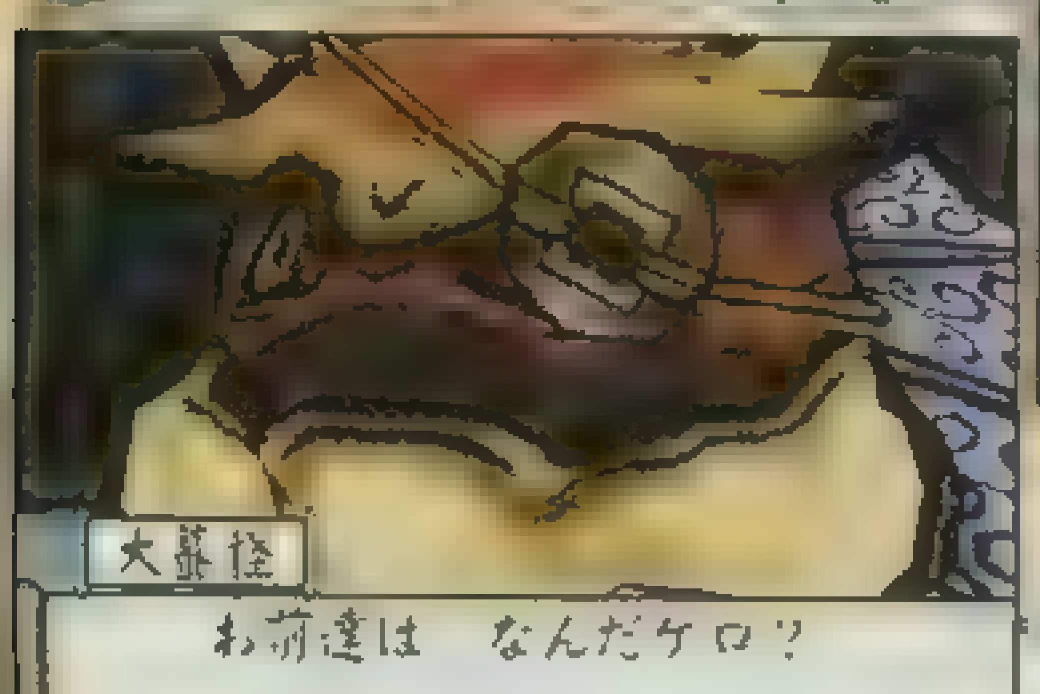
▲“辉迹”只是新笔调中的一种，还会有其他什么新奇的力量登场？

搭档死亡即GAME OVER！

▶解谜的途中依然有可能遭遇敌人。如果搭档与小照分头行动，就要依靠自己的判断自我战斗，存在一定的风险。



大蛤蟆怪登场！



▲▶与巨大的大蛤蟆怪正面对决，胜机微乎其微，这时就要与搭档同心协力，找出该妖怪的弱点。

为了帮助少女追回被妖怪　夺走的重要东西，小照和国主来到花台。历经艰难到达山谷的最深处，这里等待他们的是巨大妖怪“大蛤蟆怪”。

本体是一只胆小的蛤蟆，由于借借强大的力量而被邪恶的意识凭依，变成现在这副模样。它能唱出美妙的歌声，将周围妖怪集合到自己身边。

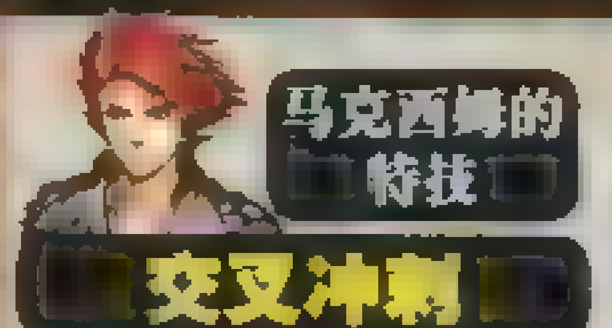
前不久，千叶县幕张又举办了名为“Jump Festa2010”的游戏展会。Capcom在展会上再次摆出了本作的试玩台，人气依旧不逊于TGS时的首次出展。从试玩结果来看，本作的画面虽然从第一作的水墨风变为了更加日式的昔话绘本风，但仍旧一眼能看出“这就是《大神》”。直接在触摸屏上使用笔神的感觉极为流畅，地图和解谜的设计亦非常优秀。由于平台差异，无法将本作单纯地与初代《大神》比较，不过作为一款掌机平台游戏，其在节奏的控制上把握得相当出色。

15年前经典RPG蜕变登场
再现人神战争壮大物语
通过之前的报道，大家是不是对本作已经开始期待了呢？这次我们又有新情报带给大家了，根据最新的情报显示，这次的NDS版实际上是以15年前的SFC版《四狂神战记》为基础重制而来，不过只是保留了原作的剧情，至于游戏的系统、画面、音乐等方面都发生了翻天覆地的变化，甚至游戏类型都由RPG变化为A·RPG，某种程度上来说这实际上是一款完全的新作，原作的制作人重新负责本作，就是要完成当年未能实现的梦想。
文 LIKY
美编 Juxi
四狂神战记
相关报道 Vol.136 P22
Profile
年龄：17岁
身高：158cm
主人公的「青梅竹马」登场
Lia
声优 丰崎爱生

特技——无论是战斗还是解谜都不可少的特殊能力

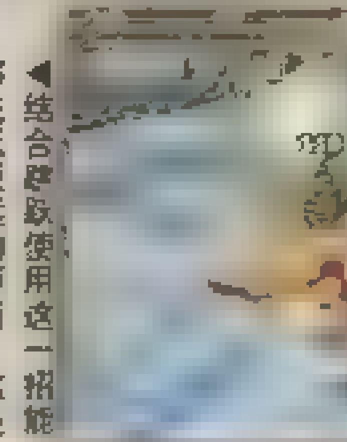
特技是每个角色所特有的特殊能力，比如有的能力可以进行空中冲刺，有的能力可以利用抓钩将远处物品拉过来，各种各样的能力不仅在冒险解谜的过程中发挥作用，在战斗中也能发挥很大用处。灵活使用特技才能让冒险顺……

马克西姆的特技 交叉冲刺



从剑身喷射出火焰，从而使角色在空中高速移动，在一些利用普通跳跃无法到达的地形处，使用这个特技就能顺利通过。

◀结合跳跃使用这一招能够飞跃更远的距离，这是移动的重要手段。

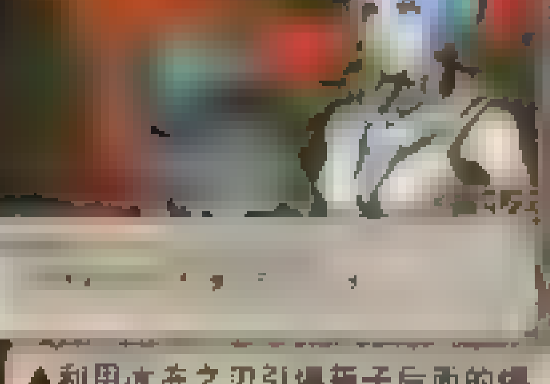


◀战斗中使用这一招，能够对来直线上的敌人产生多段伤害。

塞雷娜的特技 冰冻之刃

发动冰属性的波动之力后扔出魔法飞盘，飞出去的飞盘还能够自由操作，在遇到需要开启远处的开关、爆弹等谜题时，这个特技就是解谜的法宝。

▼这些漂浮在空中的机关，利用冰……



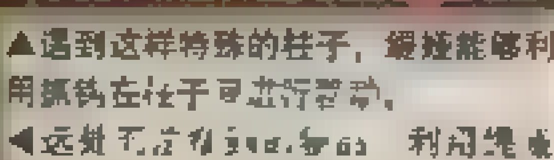
▲利用冰冻之刃引爆箱子后面的爆弹便可破坏箱子。

▲战斗中使用冰冻之刃后，能够在一定时间内操作飞盘攻击多个敌人。

缇娅的特技 抓钩

缇娅的抓钩能够将远处的木箱抓过来，在某些地方还可以将自己拉到对面去，是相当有用的特技。在战斗中使用时还可以将敌人拉到身边然后进行攻击。

▲战斗中使用这一招可以将敌人拉到身边，然后再用皮箱内的链锯攻击敌人。



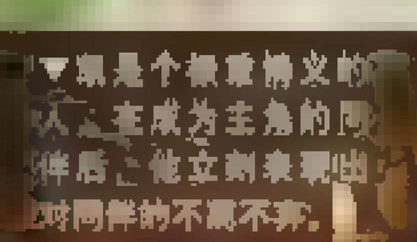
▲遇到这样特殊的柱子，缇娅能够利用抓钩在柱子间进行移动。

◀……利用缇娅……

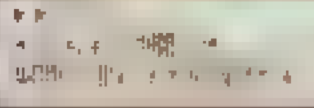
预约特典介绍——波动DISC

目前官方公布了游戏的预约特典——波动DISC，这是一张音乐CD，将收录3段声优广播剧和5首游戏曲目，有兴趣的玩家不妨……

队伍成员陆续公开



▼凯是个极重情义的人，在成为主角的同伴后，他立刻表现出对同伴的不离不弃。



凯

声优 三宅健太

GUY

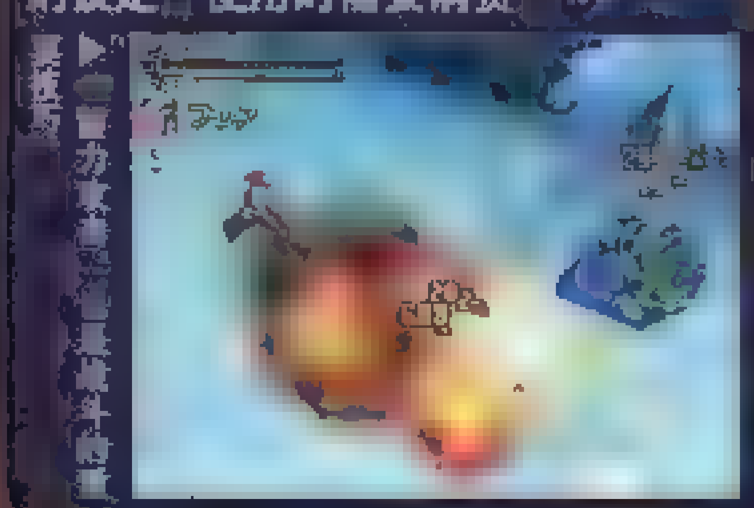
破坏力巨大的肌肉男

Profile

年龄：24岁
身高：195cm
武器：铁锤
波动器：爆雷的波动器
攻击类型：力量型

Check 蓄力攻击

除了各自的「特技」之外，角色还可以使用另外一种必杀技——「蓄力攻击」。「蓄力攻击」是附加在武器上的特殊攻击，在游戏中被称为「[illegible]」，通过波动魔法的力量来释放，有的是物理攻击，有的是魔法攻击，有威力等级的设定，使用时需要消费「[illegible]」。



凯的特技 破坏一切的铁锤

◀凯的特技是使用铁锤的大威力攻击，无论是战斗还是解谜都能发挥巨大作用。

凯的蓄力攻击

▶凯的蓄力攻击为释放雷电魔法，具有远程攻击效果，对于擅长近身肉搏战的凯来说，这一招非常难得。

ARTEA
声优 千叶进步
犹如一阵风的妖精
▶本来一直对人类抱有偏见
马克西姆相遇后
Profile
年龄：不明
身高：181cm
▲从外表到内心都充满了平和
阿缇的蓄力攻击
▲填充完毕后　从手枪中射出一发威力巨大的子弹　攻击范围和攻击距离都非常惊人。
阿缇的特技
时击打多个机关的特技「枪雨」是解谜过程中不可或缺的技能。
▶在跳跃的时候如果按住跳跃键不放　阿缇可以像滑翔一样在空中滑翔　在平台间移动时这一招能发挥巨大作用。

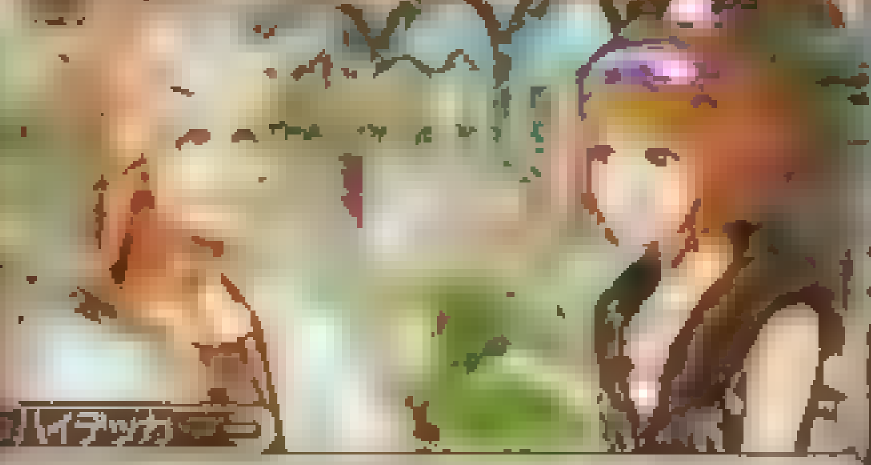
海德卡

HYDEKAR

声优：流川大辅

拥有100个必杀技的男人

▲海德卡自己混淆字眼，使敌人表只听到子的命令？实在是令人哭笑不得



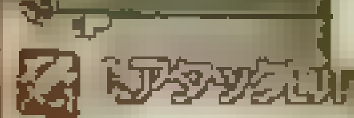
▲缇娅与海德卡似乎被称为姐弟，俩人之间会有发展吗？

Profile

年龄：23岁
身高：185cm
武器：万变剑
波动器：无限的波动器
攻击类型：全能型

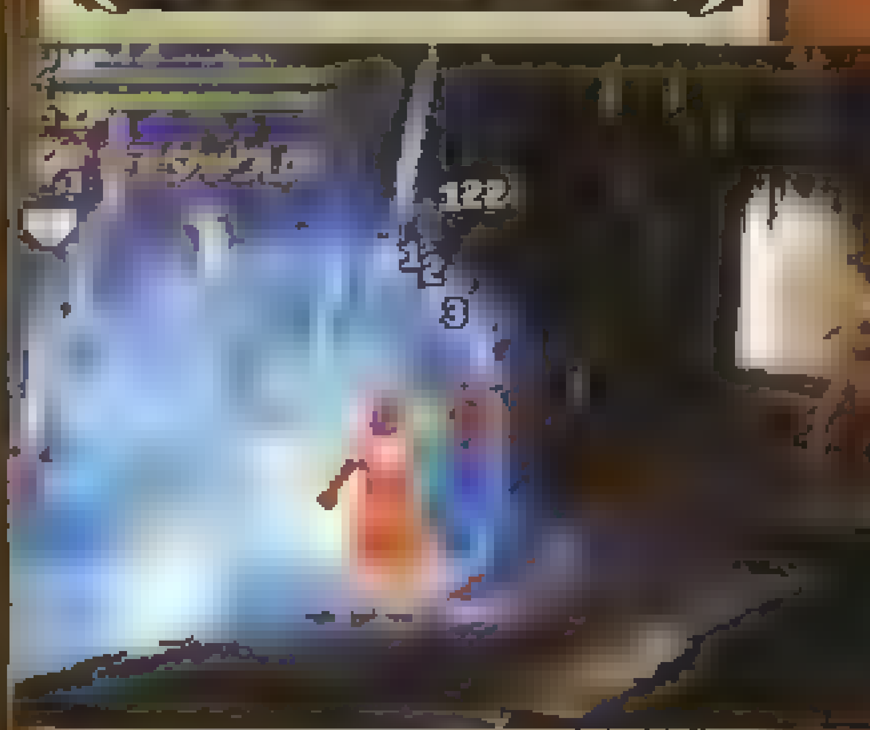
海德卡的特技

▶高声宣称自己会100种必杀技的海德卡，在SFC版原作中实际上只使出过一招，这次会使出几招呢？



▲海德卡的特技是"爆裂拳"，积蓄力量后用拳头猛击地面，释放的冲击波能攻击多个敌人。不过在原作中似乎是爆裂"剑"才对……

海德卡的蓄力攻击



▲海德卡最大的特性就是能使用所有角色的武器，由此便可使用所有角色的蓄力攻击，这一特性使他成为游戏中的重要角色。画面中是海德卡正在使用塞雷娜的蓄力攻击。

统治世界的三大国家之一——帕赛莱特共和国

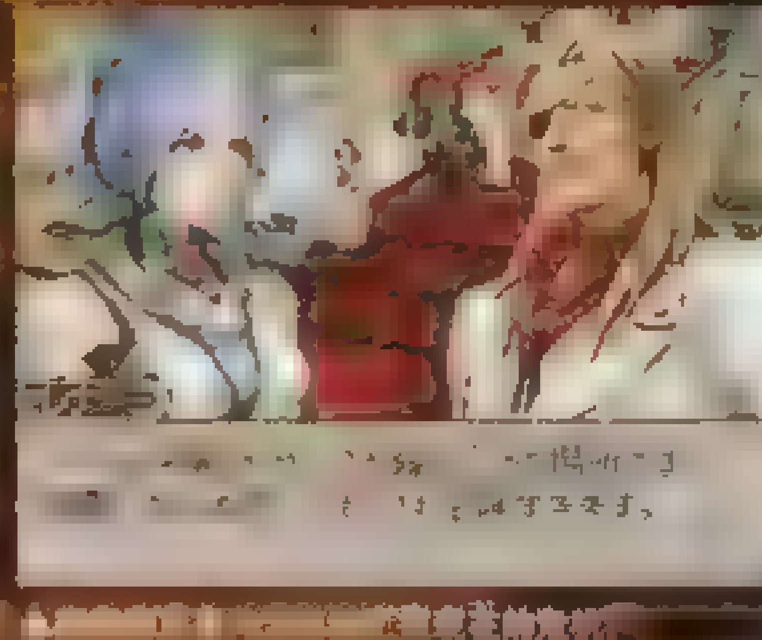
《四狂神战记》的世界[illegible]国，由于更早地认识到波动器的力量并加以实际应用，科技水平要比另外两个国家更加先进。总统府的屋顶上设置有巨大的波动器，它所产生的"水之[illegible]"不仅[illegible]王国[illegible]世界各地的艺术[illegible]而来，所以这里也被称为"花[illegible]与艺术之都"。主人公与[illegible]的相遇就从这里开始。

◀总统府的屋顶上有着巨大的波动[illegible]世界三大[illegible]之一

▲在"水之波动器"的影响下，这里花草繁盛，气候宜人

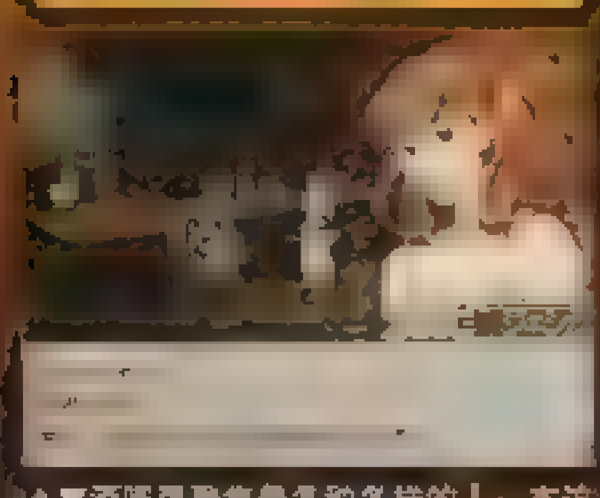
[illegible]

帕赛莱特总统府



[illegible]

酒吧



▲▼酒吧里聚集着各种各样的人，在这里不仅可以收集大量情报，还可以购买道具和武器。

杰弗瑞工房

◀杰弗瑞是出生于艺术之[illegible]，他的雕刻技艺被称为世界第一，不知道他将为主人公提供怎样的帮助呢？

▼卡内亚马尔对于金钱有着[illegible]，但并不是坏人

卡内亚马尔大豪宅

文 LIKY 美编 咕噜

以经营牧场为主题的“《牧场物语》系列”最新作即将在NDS上登场了。各位牧场FANS一定期待不已，这次新作最大的特色就在于游戏中会有两个村子同时登场，而主人公将会体验两种完全不同的牧场生活。之前的报道给大家介绍了游戏的大致面貌，这次将会更加深入地介绍两个村子里具体的牧场活动，当然，大家关注的恋爱、结婚候补等情报也会有所披露哦。

恋爱要素更加充实

恋爱一直是系列的魅力要素之一，主人公可以与游戏中登场的异性角色约会、恋爱、结婚、生子，完成人生的各种大事。本作中将会有多名充满个性的异性角色登场，他们都将成为你的结婚候补，而本作中恋爱的特殊事件也会大大增加，令剧情更加丰富。继上辑公布了4名布鲁贝尔村的新角色后，这次厂商又公布了两名此花村的新角色。

▲与娜娜约会的事件接下来会发生什么呢？

▲游戏中会有许多约会地点，不同的地点可能会发生不同的事件哦

主人公的两套服装

在游戏中主人公有两套服装，分别对应两个村子的风格，游戏开始时选择哪个村子开始就会换上那个村子的服装。

布鲁贝尔村的服装是典型的欧式风格，两人都脚穿长靴，而女主角的长裙和头巾也极具特色。

男女主角都是东方风格的短衫短裤，非常清爽，女主角还罩着一条短裙，显得更加俏皮。

联机模式 一起来摘果子吧！

在游戏的联机模式下，玩家可以来体验一场摘果子大战，看谁摘的果子最多。游戏对应最多4名玩家一起联机，而且对应任天堂Wi-Fi连接，也就是说可以上网对战哦。

▲不知道联机模式摘到的果子能不能带回自己的牧场呢？

农作物中心

此花村的牧场生活

此花村是个充满[illegible]的小村，村中都是木制结构的建筑物，这里的牧场以农田为主，盛产米、野菜、果物等农产品。利用这里大片的田地，可以一次种植出大量的农作物。

此花村中有大片的地可供选择耕种，如果选定了[illegible]的位置，首先要[illegible]

田垄

田垄是本作增加的新要素，[illegible]可将整条垄的作物都灌溉到，大大提升了效率。

可种植的作物多种多样

除了可以种植农作物外，游戏中还可以种[illegible]这些都是可以卖钱的。

畜牧中心 布鲁贝尔村的牧场生活

以巨大的石料建筑为主的布鲁贝尔村充满西洋风格，在这里可以体验到与此花村完全不同的牧场生活。这里是以畜牧业为主的小村，可以放养各种动物，获取牛奶、羊毛等畜产品。此外，这里还能饲养小猫、小狗等宠物，有空的时候可以与它们嬉戏，如果建造了专门的宠物玩耍场所，宠物们还能帮助主人公工作呢。

▲牛、羊、马、羊驼等各种动物齐聚一堂，真是热闹啊。

新宠物登场

本作又有新宠物登场了，就是这只像猫头鹰一样的白色胖鸟，在特定的场所呼唤它的话，它就会快速飞来，并能带着主角飞到其他地方。

◀▲在村外的这个地方呼唤它的话，它就会飞来，然后带着主角回到村子附近。

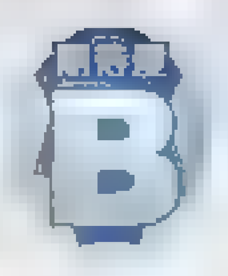
在水田中种植水稻

在水车小屋中做咸菜

预约特典公布

目前官方公布了游戏的预约特典——绘制有本作新登场动物羊驼的小挂饰，看起来还挺可爱的哦。

佣兵们的最后一战



用各种部件组装自己喜欢的机体，并驾驶这些机体进行高速战斗的“《装甲核心》系列”再次登陆PSP平台。本作是系列向PSP移植计划的最后一作，除了保留了PS2版的全部内容外，还追加了新机体和新部件等要素。

PSP版最大的特征就是对应Ad Hoc联机功能，可以支持最多4名玩家进行联机对战。通信对战的规则有1VS1、组队战和擂台赛等，玩家可根据自己的喜好从中选择一种开始游戏。另外通信对战还有录像功能，玩家可以将精彩的对战内容通过录像的形式保存下来，以便随时欣赏或和朋友交换，以达到提高技术的目的。除了通信功能外，PSP版还追加了许多PS2版原作没有的新部件，其中有些是过去作品中的人气部件，有些则是全新的，部件的总数达到了500种以上，玩家可以充分发挥自己的DIY能力，组装出各种充满个性和帅气的机体。

系统方面，游戏的故事模式里加入了主动任务和世界情报两个新系统。主动任务是一个可以让玩家自己决定结局的系统，故事模式的流程由任务推进，在游戏里的24小时内完成一定的任务就能通关，而一般在一个时点上会有多个任务存在，选择不同的顺序完成任务最终导向的结局也不同。世界情报则类似于《装甲核心3 携带版》的邮件系统，游戏中任务的内容还有世界的局势都会由游戏的角色发电邮告知玩家，而在本作里，我们还可以通过这个系统查看各佣兵和机体的情报，掌握更多对战斗有用的信息。（文 乌冬）

▶作为故事关键的一架机体中的其中一架，根据玩家选择的任务不同，有可能会和它交上手。

▲……自机或敌机……

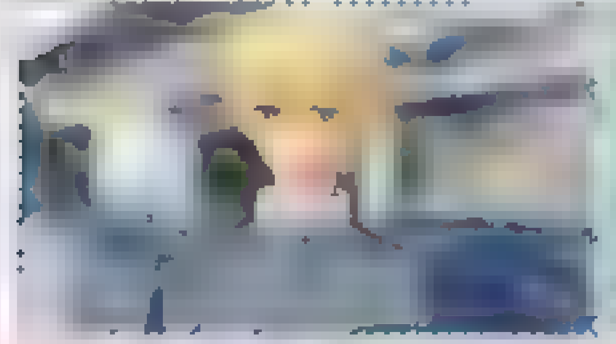
▲本作……

▲……

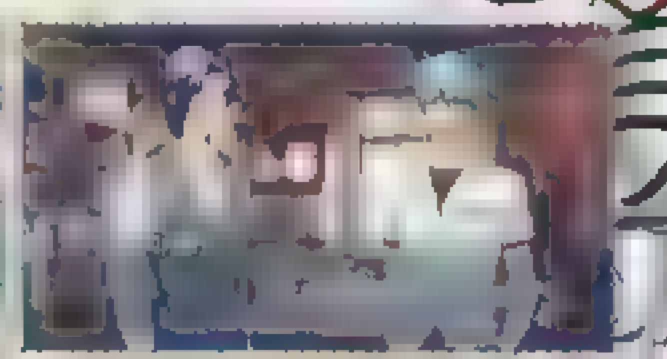
期待度 A

音乐罗曼史

Koe 以音乐为题材的人气女性向恋爱游戏“《金色琴弦》系列”最新作很快就要在PSP平台上登场了。本作的舞台依旧是星奏学院，不过包括主人公在内的登场角色将大换血，玩家将扮演新的女主人公，作为星奏学院音乐科的学生，在享受校园生活的同时不断磨练自己的演奏能力，并与意中人进行接触。虽然人物大换血，不过本作依旧保留了系列原本的声优阵容，福山润、宫野真守、森田成一等人在本作中将会为新角色们配音，而且个别声优这次所配的角色和之前配的角色性格差异极大，相信玩过系列前几作的朋友会感觉很有趣。系统方面在以往几作的基础上进行了强化，玩家放学后可以在校园内自由移动，单独或是和他人一起进行演奏练习，并与其他人物交谈、触发特殊事件。（文 千草）


▲本作的人设依旧由吴由姬老师负责。

▲Q版人物十分可爱。本次放学后的演奏回合数增加了不少。


▲《金色的琴弦3》还会推出漫画版，感兴趣的朋友不妨关注一下。

培育最强棒球手

▲“全国大学棒球赛”模式中玩家最初可以选择的学校有6所。

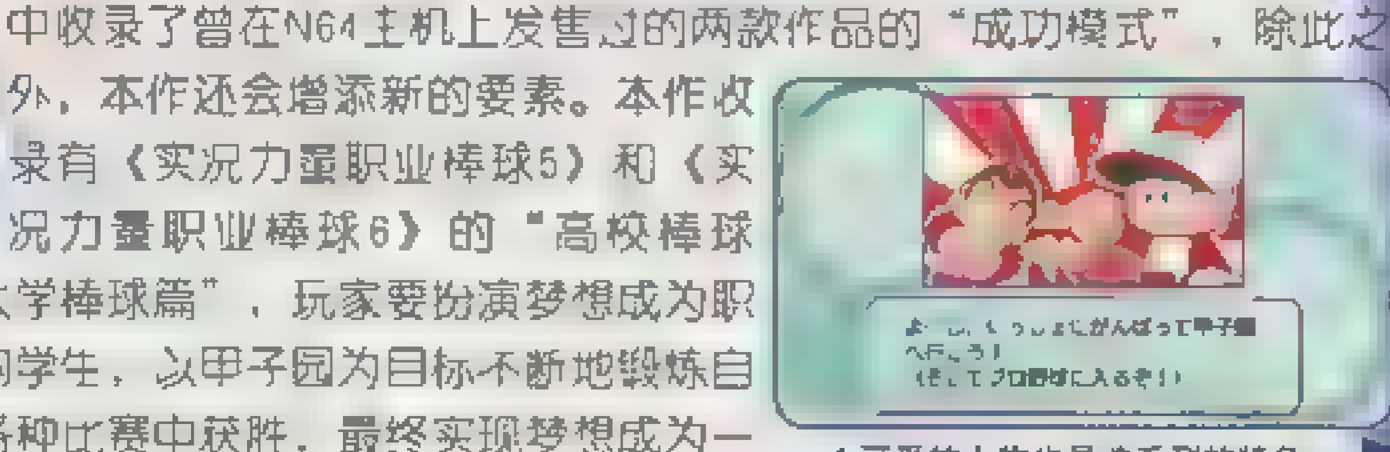
PSP 实况力量职业棒球

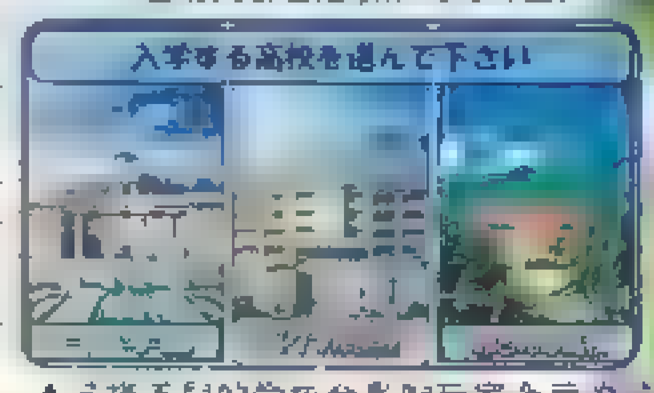
◆Konami◆SLG◆预定2010年2月25日◆日版

期待度 B

“《实况力量职业棒球》系列”是Konami旗下最具盛名的棒球系列作品，而作为其招牌模式的“成功模式”也以有趣的剧情为玩家津津乐道。作为外传推出的本作中收录了曾在N64主机上发售过的两款作品的“成功模式”，除此之外，本作还会增添新的要素。本作收录有《实况力量职业棒球5》和《实况力量职业棒球6》的“高校棒球篇”和“大学棒球篇”，玩家要扮演梦想成为职业棒球手的学生，以甲子园为目标不断地锻炼自己，并在各种比赛中获胜，最终实现梦想成为一名优秀的职业棒球手，过程中还会发生许多充满戏剧性的热血事件。另外，本次的移植版还增加了全新的“全国大学棒球赛”模式，在这个模式中收录有《实况力量职业棒球 携带版4》和《实况力量职业棒球6》中的14所大学，系列新老人物将聚集在一起举行激烈的比赛。

（文：洋葱）


▲可爱的人物也是该系列的特色。



▲选择不同的学校会影响玩家今后的培养方针。

侦探学园的恋爱故事

期待度 B

PSP 原宿侦探学园 铁木

◆Idea Factory◆AVG◆预定2010年4月◆日版

宣称要挑战制作多种类型的女性向游戏的 dea Factory公司，在《由我守护你》之后又尝试挑战了新的类型，这一次的主题是“学园+侦探+恋爱”。故事的舞台是因为某位侦探曾在那创下功绩而让众多侦探向往的地方——原宿，在原宿有着一间名为“侦探学园”的学校，玩家将会扮演这里的一名学生，与同校的男生们一起被卷入各种事件，并在调查事件的过程中拉近自己与他人之间的距离。本作加入了很多侦探推理游戏的要素，玩家要去事件现场调查，并找相关人物问话，以此获得各种线索。最后玩家要提出事件报告书，根据调查程度电脑会给出评价，这个评价可能还会影响到玩家的恋情发展哦。本作的声优阵容相当豪华，有铃村健一、铃木千寻、鸟海浩辅等人加盟。

（文：洋葱）

向着甲子园前进！

期待度 C

NDS

本作是“《实况力量职业棒球》系列”的又一款外传作品，和正统作品一样，本作中也收录了丰富的游戏模式，让玩家们尽情体验丰富多彩的高校棒球生活。在游戏的主模式“荣誉之路”（栄冠への道）模式中，玩家要化身为棒球部的教练培养球员们，以挺进甲子园为目标。虽然听上去好像没什么特别，但其实游戏的玩法很新鲜，玩家要使用写有数字的卡片，在叫做“日程地图”的格子上进行移动来推进游戏，玩起来的感觉有点像桌面游戏，其中也有一定的运气成分。在“一夏甲子园”模式中，玩家则可以体验到整个夏天的棒球生活，玩法和“荣誉之路”差不多，但有独创的剧情。“激斗生存赛”模式顾名思义就是让玩家不断进行比赛，一旦输掉比赛就会立即Game Over，玩家可以用在“荣誉之路”模式中培养的队伍去参加比赛。

本作是一款解谜冒险游戏，玩家需要在规定的时间内，对各建筑物的房间进行探索并借助各种机关设施来解开隐藏的谜题从而找到出口。游戏中需要利用到的机关道具丰富多样，有梯子、传送器、魔衣橱等，更为巧妙的是，为了能够顺利逃出，玩家还能移动建筑物内的房间，并可与其他房间相连。游戏的世界观及内容设计得庞大而充实，其中包括4栋建筑、100多个关卡，而作为游戏向导的“书先生（Mr.Book）”将会给予玩家简单的关卡提示，比如如何移动房间或是机关的技巧指导等。游戏画面中的场景细节之处条画得颇为细腻，昏黄的灯光结合复古风格的街道和建筑展现出了一个奇幻的游戏世界。飘渺而悠扬的背景音乐不仅表现出游戏神秘的环境气氛，更渲染出充满悬疑的诡异氛围。虽然本作将同时登陆NDS和Wii平台，但是其中的“哈德逊事件”却是NDS版本的独占故事情节。

▲错综复杂的房间需借助提示。 ▲楼梯是游戏中最常…机关道具

（文：伊娃）

你有足够坚强的意志力吗？

利用摄像头创造独特的怪物

本作的故事背景设定在原本应该为无人岛的“奥布斯求拉岛”上，在这个没有任何相关记载的神秘岛屿上，竟然出现了街道和城镇，为了探询究竟，主人公被调查组派遣至该岛屿展开调查。游戏为NDS专用，玩家主要利用NDSi的摄像头拍摄照片，从而从日常生活中捕捉到相应的怪物，这是游戏的最大乐趣所在。游戏中的怪物都对应着消耗、技能、移动距离、攻击范围等属性，战斗中只要赢得对手，即可升级怪物的能力，还能从商店中购买更强大的武器、药品以及工具，怪物的能力最高可升级至100。另外，取得战斗的胜利后，摄像头的性能也能获得提升，玩家可捕捉到能力更强大的怪物。战斗采用的是回合制，玩家可同时与最多6个敌方怪物进行决斗，进入Wireless选项，便可与另一台NDS进行联机作战或怪物交易。（文：伊娃）

▲使用药品回复怪物的HP。

▲玩家最终能收集到152种能力各异的怪物。

文 翔Starry 编 LIKY

新年来到，小翔在这里祝各位读者玩家新年快乐，同时也期盼大家在新年考试中获得高分，然后拿着压岁钱买到各种心仪的游戏主机，并继续支持《掌机王SP》。除本期所介绍的NDS和PSP汉化游戏外，任天堂在GBA上出品的RPG《Mother3》也是近期发布了汉化版，喜欢该系列的玩家不妨找来玩玩。

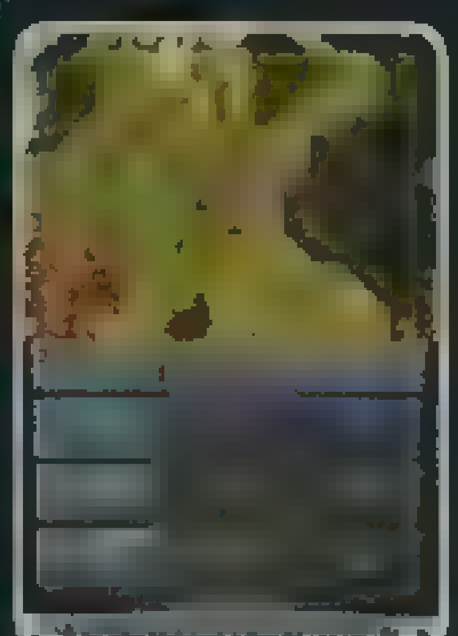
本辑游戏推荐

所有RPG爱好者，喜欢“穿越”题材游戏的玩家

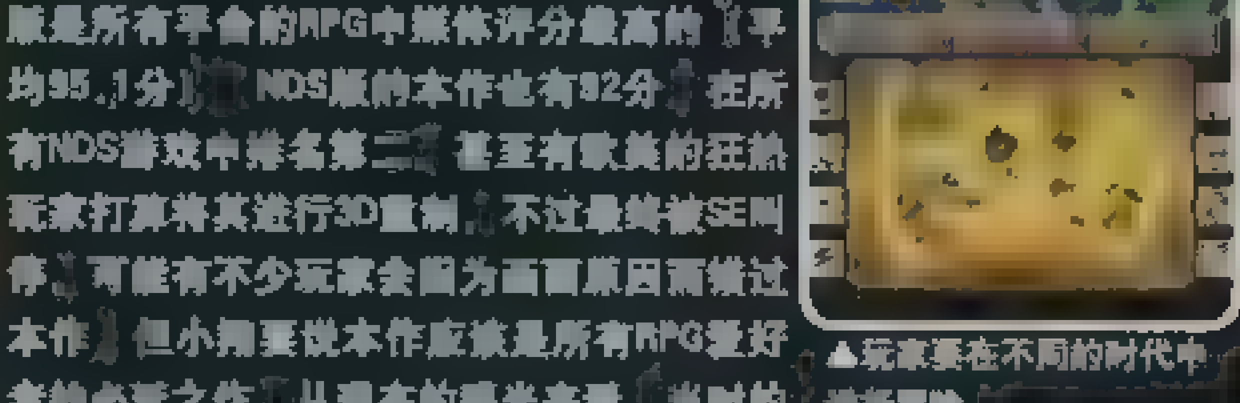
NDS	超时空之钥（汉化版）	Square Enix	RPG
Chrono Trigger		汉化版	3055

穿越时空的壮丽冒险！

因为小翔喜欢RPG，所以平日在欧美游戏网站和论坛时也格外关注欧美玩家对日式RPG的喜好和看法，根据观察，个人觉得他们最喜欢的日式RPG有这么几个：《口袋妖怪》、《最终幻想》、《黄金太阳》以及今天所推荐的《超时空之钥》。本作毫无疑问是一款神作，在著名评分网站Gamerankings的评分中，该游戏的SFC版是所有平台的RPG中媒体评分最高的（平均95.1分），NDS版的本作也有92分，在所有NDS游戏中排名第二，甚至有欧美的狂热玩家打算将其进行3D重制，不过最终被SE叫停。可能有不少玩家会因为画面原因而错过本作，但小翔要说本作应该是所有RPG爱好者的必玩之作，从现在的眼光来看，当时的制作团队可以说是超梦幻，除坂口博信、堀井雄二、鸟山明、光田康典等主创外，还汇集了植松伸夫、北濑佳范、时田贵司、野村哲也等如今大红大紫的人物。主角穿梭在过去与未来的各个世界中并最终干掉BOSS拯救世界，这就是游戏的主题。虽然主题老套而又简单，但游戏在细节上的处理堪称无敌，比如游戏刚开始时的王国千年祭，这只是一个非常简单的序章剧情，但制作者就专门为这个祭典制作了一个积分系统，玩家可以玩各种祭典活动获得积分，同时在祭典上的各种行为还会影响到之后的剧情。在与不同时代的NPC对话中，玩家还能够找到各种小事件的相互因果联系，这使得时空穿越的代入感更加强烈。而本作的音乐也非常之棒，将游戏的场景和氛围烘托得恰到好处。



▲本作采用可见式遇敌，而且无需切换战斗画面。



▲玩家要在不同的时代中进行冒险。

汉化：梅花▲3DM-SM

说明：*数据即游戏的推荐程度按照从低到高排序，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 战地双雄 第40日（体验版）

Army of Two The 40th Day

厂商：EA Games　类型：ACT　版本：美版　容量：约135MB

《战地双雄》是EA于2008年3月在家用机平台推出的一款原创射击游戏，游戏采用第三人称视角，并强调双人协作过关，而其续作除了家用机平台外还在PSP平台上登陆，并专为PSP进行设计。游戏封面的地标性建筑暗示着本作的故事发生在上海（“魔都”，这几年可没少受折腾，前几个月还在《Canaan》中被腥风血雨了一把）。进入游戏后，开场的精美CG让我们看到了平和的魔都是怎么被瞬间摧毁的。游戏的玩法和PSP版的《杀戮地带》类似，采用俯视角进行游戏，本作的画面非常棒，场景中的许多细节和光影效果都表现出制作组的用心。游戏的一大特色是像《生化危机5》一样支持双人协作过关，游戏中的治疗、肉盾等元素就是专为双人模式设计（单人模式时另一个角色是AI）。

▲本作的画面表现非常优异

推荐给

PSP 太空战斗机 爆裂

Darius Burst

厂商：Taito　类型：STG　版本：日版　容量：约184MB

《太空战斗机》系列是Taito非常老牌的一个飞行射击游戏系列，其第一作在1986年的街机平台上发售，之后的续作曾登陆SFC和PS。本作则是系列蛰伏多年后的最新作品。这个横版飞行射击游戏系列有一个很大的特点，那就是BOSS是海洋生物型的巨大战舰，PS时代在街机房里看到别人挑战完全3D的巨大鱼型BOSS可是给了小翔很大的震撼。本作的3D背景画面十分精致，BOSS也设计得非常有型。游戏中的机体有武器（红）、导弹（绿）和防护罩（蓝）三种能力，机体可以获得相应的颜色球来不断提升这些能力。玩家攻击敌人时能够不断增长画面左下方的BURST槽，积蓄BURST能够发动激光炮。除了基本的街机模式外，游戏还存在着任务模式和BURST模式以及隐藏的机体。

▲游戏的画面和音乐都有不少出彩之处

推荐给

NDS 迷你四驱DS

厂商：Rocket Company　类型：SLG　版本：日版　容量：4587

相信有许多玩家小时候都玩过迷你四驱车吧，这东西本身不贵，就是配件太烧钱了，当年小翔在这上面可是扔了不少银子。游戏厂商则将该题材搬到了NDS上，并取得了田宫模型（小时候称它为“双星”，当年的奥迪双钻就是山寨的这牌子）的授权。剧情刚开始时玩家能够获得一辆迷你四驱车，在经过第一场简单的比赛后我们的四驱车生涯也就此展开。游戏中的四驱车有重量、最高速度、加速度、爬坡力、稳定性等多达十几种参数，玩家在比赛开始前需要对赛车的各部分进行配置，本作的配件系统方面可以说是非常真实，因此也非常的复杂，因为配件实在是太多了。玩家可以对四驱车的底盘、轮胎、马达、齿轮等进行更换，而四驱车的每个部分所对应的配件种类都非常多，玩家需要根据赛道的情况来做出调整。

推荐给

PSP SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女

SIMPLE 2500シリーズ Portable Vol.13 THE 悪魔ハンターズ エクソシスター

厂商：D3 Publisher　类型：ACT　版本：日版　容量：约245MB

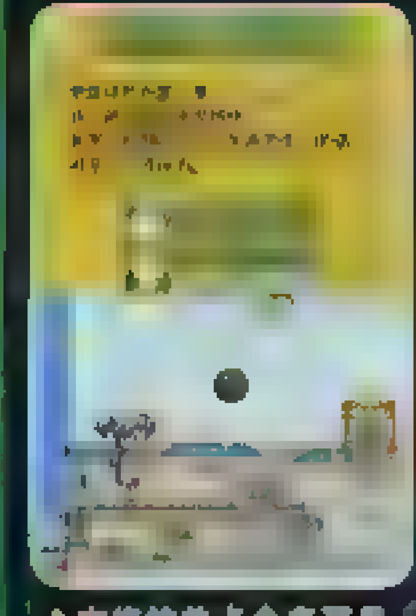
千万不要被游戏封面上的可爱妹子骗了，事实都是假象，游戏实际的人物形象都比封面上的人设老了15岁以上（参考《幸运星》中的四姐妹情节）。虽然游戏中四位妹子的身材还算不错，但一群长着大妈脸的「圣女」怎么看怎么雷。本作保持着「SIMPLE系列」的一贯传统，没有操作说明，所以小编来简单介绍一下：游戏中□键攻击，○键使用魔法，敌人的HP耗尽后并不算消灭敌人，此时还必须按R键发动驱魔来将敌人的魔力值耗尽，点击△键可以选择驱魔的方式，有单数驱魔和多数驱魔两种，按住△键一段时间能够弹出道具菜单，配合方向键可以选择和使用道具，L键配合左右键可以选定敌人，L键配合摇杆再按×键可以进行翻滚。击败敌人能够获得素材，可以用素材加金钱制作各种服装。

▲圣女们不看正面的话还是挺不错的。

推荐给

NDS 向日葵大进发（汉化版）

厂商：LukPlus　类型：PUZ　版本：汉化版　编号：4605



▲本作的关卡众多，难度不低。

本作是一款2D的平台解谜游戏，游戏的整体风格轻松活泼，玩家需要帮助名叫向日葵的可爱萝莉通过关卡中的各种障碍并将萝卜派送到其他人的手中。在每个任务关卡中，玩家首先需要在2D平台上设置好各种道具物品，然后点击开始键，向日葵便会自动行走，在行走过程中向日葵会因为她的心情值和体力值的不同而对关卡中的各种物品做出反应和动作，玩家需要借此来完成关卡所要求的任务。比如第2关，向日葵的状态值很低，所以她碰到棒球会踢开它，不过在她碰到棒球前放上一个蛋糕，她吃了提升状态后便能将棒球投掷出去，通过关卡。虽然游戏的风格很可爱，但解谜难度并不算低，想顺利过关需要花上不少心思。本作的关卡数量非常多，玩家还可以通过Wi-Fi下载新关卡。

推荐给

NDS 即时翻译

厂商：THQ　类型：ETC　版本：美版　编号：4600

本作严格来说并不是一款游戏，而是一款简单的语言学习软件或者说是旅游用软件。在这款多语言的翻译软件中，收录了汉语、意大利语、法语、德语、日语、西班牙语以及英语七种语言，而且玩家可以将游戏的系统语言设置为中文，这就相当于是一款中文翻译软件啊[redacted]（抛开神游不谈，NDS上还没见到过官方的中文游戏）。话回，本作主要收录了日常生活中的各种单词以及句子，比如：请问在哪里办理登机手续[redacted]请给我推荐一些特色菜[redacted]现在，我的眼里只有你[redacted]既然如此，你为何不坐在[illegible]我入眠？等等。而游戏所收录的每个单词句子都配有7种语言的发音，方便玩家学习。除了收录大量的单词句子外，游戏还有计算器、货币兑换以及各种数量重量单位的转换功能。

▲本作内置了中文，可以[illegible]句子翻译成其他种语言。

推荐给

NDS 十大运动 DS运动10种

[illegible]

厂商	Hudson	类型	SPG
版本	日版	编号	4616

任天堂的Wii和NDS没有给许多第三方的传统游戏大厂带来所期望的丰厚利润，反倒成为了一些小厂商大展拳脚的舞台，《料理妈妈》是NDS平台全球销量最高的第三方游戏系列，而在Wii平台上发售的《十大运动》也大卖两百万，厂商便顺势推出了NDS版。本作是一款收录了各种体育运动的游戏合集，游戏一共收录了高尔夫、乒乓球、橄榄球、藤球、高空跳伞、啦啦队表演、攀岩、飞碟射击、腕力、冰壶十项运动，这些运动中有7项需要用触控操作，其余用按键操作。在玩新的运动项目时，都会有该运动项目的简单教程和练习，方便玩家上手。本作还获得了阿迪达斯的官方授权，游戏中运动员的队服以及比赛场地的广告牌都能看到阿迪达斯的Logo。

推荐给 喜欢各种体育运动小游戏 [illegible]

▲游戏的操作简单，容易上手。

NDS短消息

●NDS平台2009年末的最重磅游戏《塞尔达传说 灵魂轨道》（日版名为《塞尔达传说 大地的汽笛》）在最近发布了汉化版，游戏的汉化素质很高，推荐给所有NDS玩家。《掌机王SP》第125辑有本作的详细攻略。

●MMV出品，2008年11月发售的A·RPG《阿瓦隆代码》（2054）在近日发布了文本汉化版，游戏的文本汉化程度达到了90%，物品武器的描述、地图描述等没有进行汉化。《掌机王SP》第100辑有本作的详细攻略。

●2008年1月发售的《魔法工厂2》是从《牧场物语》系列分支出来的新系列作品，最近该作发布了汉化版，汉化者还对本作进行了中文配音。《掌机王SP》第80辑有本作的详细攻略。

●还是MMV出品，《魔法工厂》系列的最新作《魔法工厂3》在近日发布了汉化版，本作新增了魔物变身系统，玩起来乐趣更多。《掌机王SP》第122辑有本作的详细攻略。

●D3 Publisher几个月前发行的两款女性向文字AVG在近日才被破解出了ROM，《萌菌物语》是一款轻松活泼的游戏，而《在黑暗尽头等待你》则充满了恐怖惊悚的元素。

PSP短消息

●一年一度的《PES》系列最新作《职业进化足球2010》（PES2010）在最近放出了完全汉化1.0版，该版本的文本和图片均完全汉化，俱乐部和国家队的球员名也已100%汉化，同时球队的转会和阵容也是最新的，喜欢足球游戏的玩家切勿错过该汉化版。

●在PC平台获得较高口碑的文字恋爱AVG《G弦上的魔王》在最近被民间汉化移植到了PSP平台，所移植的两个版本中其中一个对应PSP的全屏，另一个是4：3的画面模式。

●《苍龙之月 赫拉的征战》本是PS3上的一款下载游戏，最近该作登陆PSP平台，是一款科幻风格的塔防游戏。

●Acquire出品，PS2平台《角斗士：自由之路》的续作《角斗士：斗士起源》在最近发布了体验版，本作是一款以罗马帝国为故事背景的动作游戏。

最近开始关注iPhone上的游戏，发现Capcom、Square Enix、SEGA等诸多日厂已经专门为其制作了不少原创游戏。而且iPhone上有些游戏的画面已经超越PSP，看上去非常的精美（比如Gameloft的FPS《NOVA》，某些场景的画面已经接近NGC水准）。苹果最开始做iPhone只是手机 [illegible] 作室开发第一方游戏。面对苹果的半路杀出，任天堂和索尼的次世代掌机又会如何应对呢，值得期待。

2009 TV GAME大赏
媒体评选·掌机篇

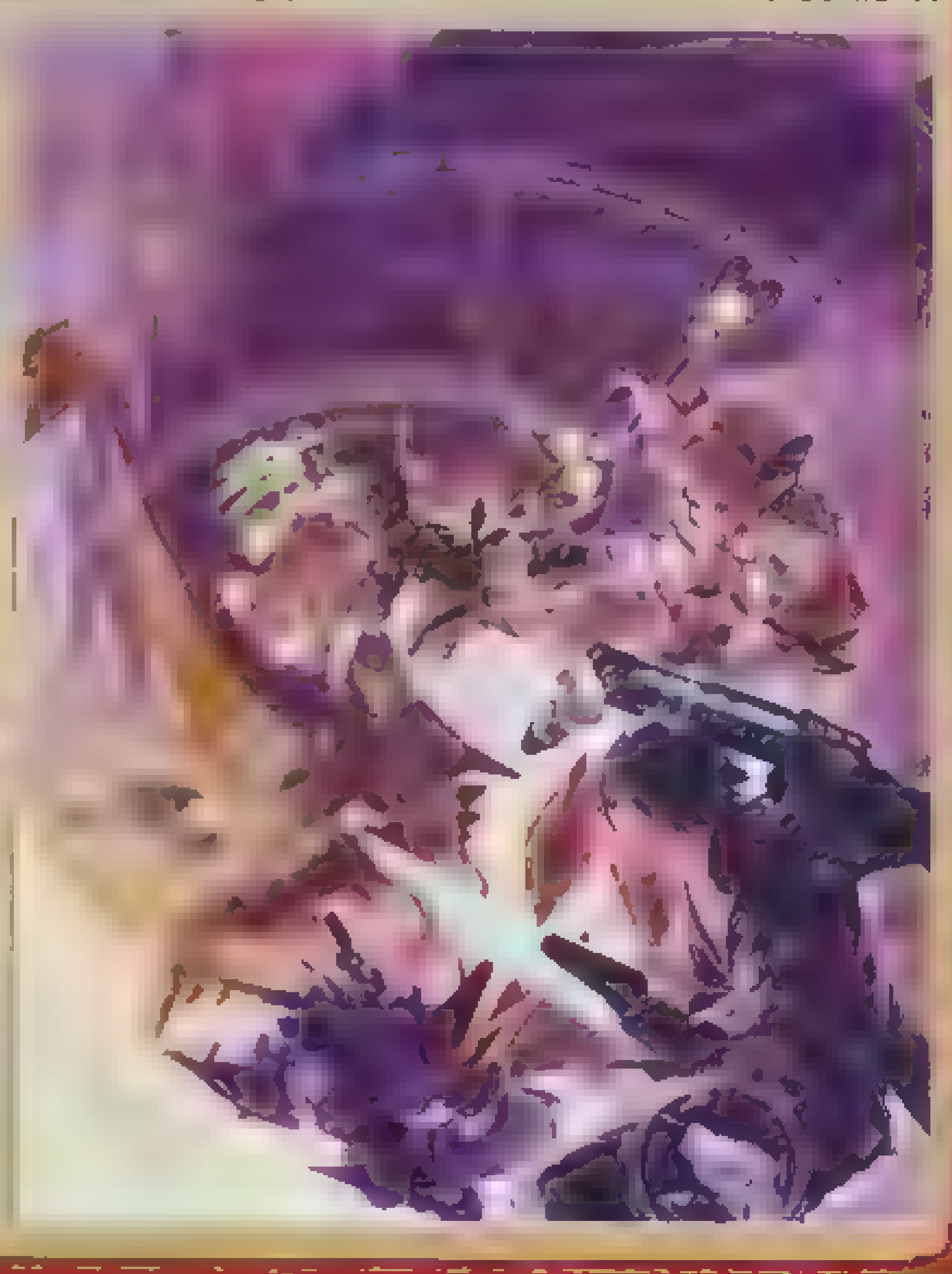
专题企划

[illegible]

参评媒体

梦幻之星 携带版2

2009年，PSP大作频频，既有跳票能耐堪比暴雪的《GT赛车》，也有移植自次世代平台的《灵魂能力》、《铁拳》，在这些作品的夹击下，本作能跻身到这个位置上可谓沾了“《MHP》系列”的一点点光。自从《MHP》火爆后，各大厂商都意识到PSP是个联机游戏的绝佳平台。它虽然不像NDS那么温馨童真，百战千役后积累下来的战友之情却同样不可小觑。此外，优秀的机能也是画面精良、系统复杂的动作类游戏生存的坚固后盾。经历PSP上第一作的成功，SEGA也试图让当年风光一时的网络版《梦幻之星》重新成为大众焦点，在本作上花的功夫显而易见。从关卡设计到BOSS行动，从角色动作到职业系统，本作都可谓系列的集大成之作。令人怀念的《PSO》场景，BOSS行动死角变少，闪避、蓄力、防御等新动作加入，精简职业的同时提供给玩家更自由的育成方向……这些改变令玩家需要投入更多时间来磨合系统，提高单个角色的耐玩度。来自其他ACG作品的角色客串加入是颇为成功的宣传手段，不仅吸引了原作FANS前来购买游戏，也为联机用户找到了天然的共鸣点。



为了不让游戏在短时间内降温，厂商面对所有正版用户架设了免费的官方网络联机平台，并适时地更新道具密码和新补丁，推出各种节日的主题活动等。虽然可以预想，一旦《MHP3》公布后就能轻松地夺回自己的霸主地位，但2009年将各式玩家集结在一起并给予他们最多联机欢乐的，是当前的这个名字。

【文：胧月】

伊苏7

作为Falcom的看家作品之一，《伊苏7》以其高素质跻身2009年度最佳PSP游戏五强是无可厚非的。该系列从初代开始就以另类的玩法和超高的难度赢得了不少玩家的青睐，随着游戏平台的不断进化，《伊苏》也开始踏入掌机平台这一领域。《伊苏7》颠覆了系列传统，将战斗成员由之前的形单影只变成了三人同台。这一改变不但没有让习惯了单人作战的老玩家产生不适感，反而让战斗变得更具战略性，而及时切换作战成员的系统操作起来也非常爽快，不少ACT游戏都无法达到《伊苏7》的高度。

除了操作外，BOSS战也是本作的亮点，游戏中每个巨兽都设计得十分独特，每个BOSS的特点、招式以及攻击方式都是完全不同的，特别是在高难度游戏下，血拼流玩家估计在面对游戏里第一场BOSS战时就泪流满面了。《伊苏》的BOSS从来就不是靠血拼的，而是要靠熟练的操作以及熟悉它们的招式后才能找准空隙发动进攻，这一点和“《怪物猎人》系列”颇为相似，玩家要在不断提高自身的操作等级后才能继续前进。［文：阿青］

PSP游戏 NO.3

小小大星球

这款类似粘土风格的平台动作游戏早前已经登陆PS3平台，并且获得了玩家们的狂热追捧，没过多久，厂商就公布了即将发售PSP版的好消息。事实上，它只是游戏制作小组对自身游戏理念的一种推广。虽然游戏支持Wi-Fi联机，但是由于机能问题，也只局限于下载关卡以及与朋友分享道具而无法进行多人游戏，不得不说这是一大遗憾。虽然相比PS3版，本作并没有在玩法和系统上有什么创新之处，但好在单机部分几乎完美保留了PS3版的所有精华。这不仅是一款特别为PSP量身打造的全新作品，而且游戏在谜题和关卡设计

上甚至比PS3版还要出色，要想获得全部道具，技巧与多动脑筋都是密不可分的。

主角布娃娃的设计可以说为游戏的成功奠定了坚实的基础，功不可没。各种夸张到位的表情、可爱的奔跑和拉拽动作甚至是丧命时的搞笑姿势与音效，无不让人在不知不觉中忍俊不禁，因此它的人气自然高得不用说。场景风格以及精妙的关卡设计是本作最大的卖点，你可以任意在场景中贴上各种贴纸或是给自己换身装扮等等。从整体看来，游戏的完成度简直可以用完美来形容，能够在掌机平台玩到如此高素质的游戏，我们应该觉得满足了，最重要的是可以随时随地拿起来玩一玩，倒也体现了掌机游戏的精髓。 [文：伊娃]

年度最佳PSP游戏 NO.4

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

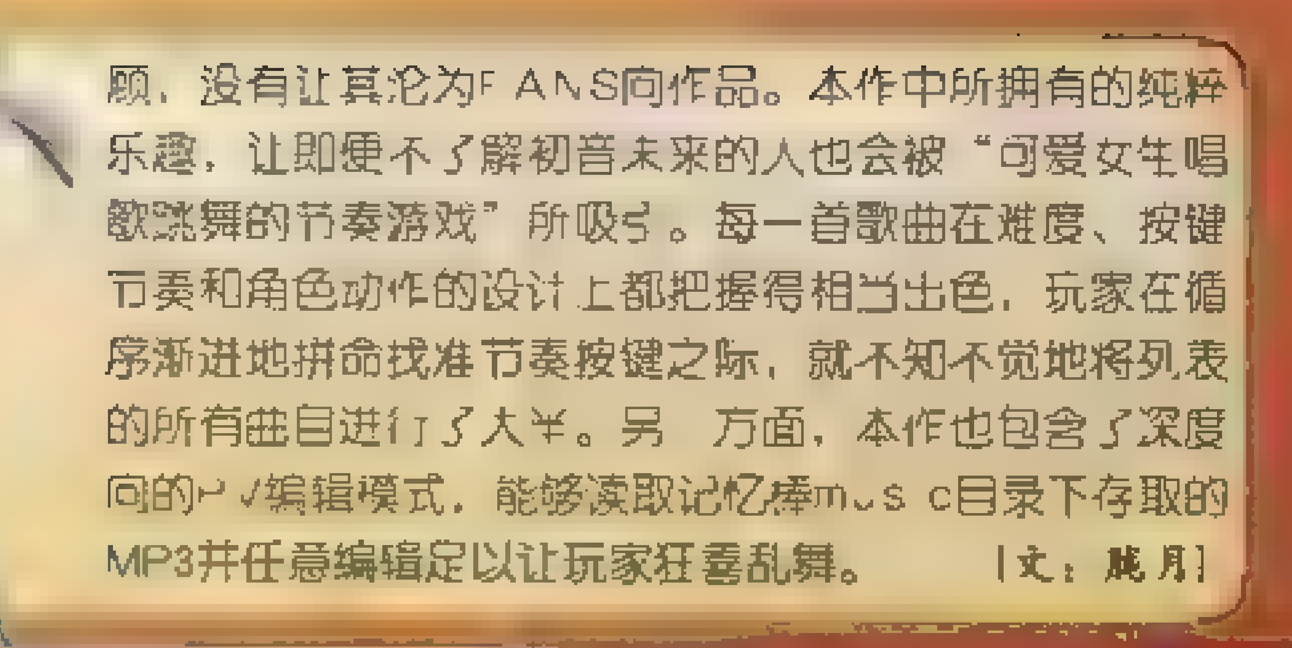
《高达》作为日本动漫史上经久不衰的作品之一，由其所改编的各种游戏作品在同类游戏中也有着中上乘的水准，其中“《高达VS》系列”又以其出色的手感和高对抗性，在高达题材动作游戏里独占鳌头。自街机的第一作起，《高达VS》独特的对战系统使在格斗型游戏里树立起了新的风向标，2对2的组队战、战力槽等经典设定依然延续至今，而《机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS》作为“《高达》系列”诞生30周年的纪念作品更是不负众望，集系列作品众多优点于一身。本作的进步是飞跃性的，首先最明显的一点就是战斗节奏的大幅加快，使游戏的爽快度进一步提升，这个变化完全得归功于本作新加入的冲刺取消系统，冲刺取消的原型是前作自由高达的觉醒取消能力，由于这个能力过于霸道，自由高达在前作也被公认为破坏游戏平衡性的禁机之一。而在本作中，觉醒取消不再是自由高达的专利，依靠冲刺取消系统，所有机体也可以作出像前作自由高达那样灵活多变的迂回，从而衍生出了一套新的攻击和回避体系，可以说是系列的一大突破。其次是单机内容的丰富，因为系列是以街机的环境开发，对战便成了游戏的主要内容，当移植到家用机或掌机后，不少玩家会因为身边缺少志同道合的战友而很快对游戏感到乏味，不过这种情况在本作也成为了过去，针对这部分玩家，本作追加了独创的NEXT PLUS模式，和街机模式不同，这个模式将成长与技能等耐人玩味的要素融入到了丰富的任务中，吸引着玩家去反复挑战。 [文：乌本]

年度最佳PSP游戏 NO.5

初音未来 女歌手计划

当红的Vocaloid家族，初音未来又是这个家族中最闪耀的明星。技术的更替并没有让这个资历已算老的葱娘暗淡下去，以初音音源制作的原创歌曲无论在数量还是质量上都相较家族的兄弟姐妹有着明显优势。SEGA对这个商机抓得很准，果断地出品了这款音乐游戏。厂商对宣传和制作两方面工作都没有怠慢，不仅公开募集参选曲目，将《消失》、《世界为我而转》等大量在nicon co有着厚重人气的曲目收录进游戏，还花大力气为每首歌曲制作了原创PV，借初音发迹的同时也对Vocaloid文化做了有力宣传。

待需可以知是，虽然是这样要以“宅”的题材，商处游戏内容却做到了轻重兼



顾，没有让其沦为FANS向作品。本作中所拥有的纯粹乐趣，让即便不了解初音未来的人也会被“可爱女生唱歌跳舞的节奏游戏”所吸引。每一首歌曲在难度、按键节奏和角色动作的设计上都把握得相当出色，玩家在循序渐进地拼命找准节奏按键之际，就不知不觉地将列表的所有曲目进行了大半。另一方面，本作也包含了深度向的PV编辑模式，能够读取记忆棒music目录下存取的MP3并任意编辑足以让玩家狂喜乱舞。 [文：胧月]

年度最佳NDS游戏 大奖

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

不用多说，万众瞩目的大作，再次创造系列历史上的热销记录，这款最新的《DQ》正统续作以其优秀的素质打消了旁人的疑虑。墨守成规对于《DQ》而言或许反倒是美德，君不见最初宣传影像放出时，玩家对A·RPG版《DQ》整齐划一的口诛笔伐，逼得厂商只能改回排排站的指令选择。一作一作过去，简单的界面和“幼稚”的剧情几乎没有实质性改变，而潜藏在这些背后的，是能最直接打动人心的朴实灵魂。

过去的Level 5无论做什么游戏都给人差口气的感觉，自从该公司宣布独立发行游戏后，不仅锐意拓展出若干新品牌，对自己已经做熟的游戏类型也精益求精。本作的主线流程比起以往任何一作都是算短的，但如果放眼全貌，玩家就会发现所谓的主线流程只不过是游戏的“序章”，真正的好戏要在通关后才开始呢。来自宝之地图、魔王地图的挑战，同时满足玩家的收集与战斗乐趣；而数量上百的支线任务正是点缀在单薄主线上的装饰品，看起来刷刷怪、跑跑腿的任务，在厂商的精心处理后变得生动感人。各职业的明显差别衍生出迥异的育成乐趣，本作的优秀之处就在于，尽管培养一个高位职业并不简单，过程却让人乐此不疲。

说了这么多，其实《DQ》是个颇为“理不尽”的系列。常常是你在考虑它到底好玩在哪里时，已在不经意间砸进去数十乃至数百小时时间，这不是好事么？

[文：胧月]

口袋妖怪 心金·灵银

资深一点的掌机玩家不少都对《口袋妖怪金·银》有着感情：丰富的昼夜系统、一个星期内每天都会发生的不同事件，以及那251种各具特色的口袋妖怪。而有了《火红·叶绿》的成功在先，《金银》在NDS上重制的呼声从来就没断过，其实《金 银》重制版最终确定发售并不出乎人们的意料，出乎意料的是游戏的品质，因为重制版《心金 灵银》并没有大多数人预想的那样沿用NDS第四代《口袋妖怪》的套路，而是在《钻石·珍珠·白金》的基础上大幅强化，像白天时明媚的阳光，以及系列中音色空前丰富的背景音乐，外在的表现就足以让人眼前一亮。当然，原作《金·银》本身也有着非常丰富的系统和耐玩度，而《心金·灵银》将这些优点全盘继承，大家的城都之旅就这样在跨越十年的回忆中探索熟悉的地方、触发熟悉的事件，却又不断收获着意外的惊喜。

《心金·灵银》本身也增加了大量独有的要素，首先是全国图鉴收录了全部493只精灵，还根据剧场版配送的精灵设有专门的隐藏剧情。可以反复挑战的馆主、天王则让玩家的培养升级过程有了更多乐趣，《宝石》、《钻石·珍珠·白金》中的人气角色也有登场，甚至剧情上也和其他《口袋》作品联动。而新增的大量定点教学技能，更让本已丰富的第四代《口袋妖怪》联机对战增加了更多的可能和变化。 【文：马修】

塞尔达传说 灵魂轨道

无法否认"《塞尔达传说》系列"的经典程度，任天堂每一次推出的系列新作都成为玩家瞩目的焦点，无数次地被玩家饱赞溢美之词，最新的《灵魂轨道》也不例外。新作虽然并未像《时之笛》、《风之杖》那样带来里程碑式的革新改变，甚至在很大程度上都看出是前作《幻影沙漏》的沿袭，但不可否认，系列独有的韵味依旧让人沉迷，当然，一些系统上的小变化也时常能让人感到惊喜。针对NDS平台的特性，游戏对于主机硬件机能的利用更进了一步，除了前作就有的随时在地图上做标记的功能，这次新登场的几个道具都需要利用到NDS的麦克风，尤其是利用灵魂之笛来吹奏乐谱，让人印象深刻（深刻的原因是都快把人吹断气了，笑）。解谜一直都是系列的重头部分，而本作在解谜模式上有了新的亮点，引入了同时控制林克和塞尔达公主的双人解谜方式，双人合作虽非系列第一次出现，但本作却在这方面下足了文章，由此带来了更丰富的解谜形

式，同时控制两个人来解谜不仅操作更加有挑战性，紧张感也增强了不少。此外，这次的《灵魂轨道》在游戏难度的把握上非常到位，老玩家可能会觉得游戏前期难度较低，谜题基本没什么挑战，实际上这是厂商为照顾新手玩家必须做出的妥协。当所有玩家经历了初期以及中期的迷宫锤炼，熟悉了游戏基本的解谜模式和套路后，游戏后期的迷宫开始对所有人提出了挑战，尤其这次的最终迷宫，绝对会让之前抱怨"难度过低"的老玩家们头痛加满足。可以说，《塞尔达传说》从没让人失望，本作也一样。 [文：LIKY]

年度最佳NDS游戏 NO.4

横行霸道 唐人街战争

集超高自由度和"重口味"美式文化为一身的"《GTA》系列"多年来获得了无数铁杆FANS，不过在登陆NDS平台前也招致了不少嘘声，起初这款游戏在笔者心中也大打折扣。然而等游戏拿到手之后，你会发现这款《GTA 唐人街战争》是完完全全的诚意之作，绝非"挂羊头卖狗肉"的骗财作品。游戏在保障了系列应有超高素质同时，更是针对NDS的各种特性而大做文章，衍生出很多新奇的内容。你可以利用触摸屏完成偷车、翻找垃圾箱或完成一些特殊任务中加入的各种迷你游戏，方便至极。你还可以随时点击查看Email和地图、使用GPRS将前往目的地的最佳路线显示在街道路面上，想去哪都一目了然。

你一定又会觉得，如此小小的NDS卡带肯定会将地图缩水不少，那么你错了，游戏可是容纳了大半个《GTA Ⅳ》的自由城，地图出乎意料地大。游戏的主线流程只占了游戏的一半不到，其他则都是大量的支线，总游戏时间保守估计起码也有70个小时以上，想要达成100%的玩家需要花上大量的时间。战斗部分也是处理得比较得体，虽然与一流的射击游戏还是有一定差距，但其本身的独特魅力不可忽视。 [文：扩廷]

雷顿教授与魔神之笛

《雷顿教授与最后的时间旅行》的谢幕曾让不少系列的死忠为之不舍，还好制作人虽然关上了一扇门，却又打开了更多扇窗，NDS版新三部曲以及剧场版的制作计划重新燃起了FANS的希望——在今后很长一段时间里雷顿教授都不会远离大家的视线了。作为系列新三部曲的第一弹，《雷顿教授与魔神之笛》并没有延续《时间旅行》之后的故事，在人们纷纷期待着雷顿教授与少年卢克再度相逢的那一刻时，制作方却将时间轴拉到了初代之前，讲述了师徒两人初次相识的故事。也许有的人要说系列每一作的游戏方式都差不多，但实际上厂商在游戏构架完成度起点很高的情况下，每一次都在努力带给玩家新鲜的东西。每作中那几个数量虽少却设计绝妙的迷你游戏模式足以看出厂商的用心，而本作在保留这一传统的同时，更是"变本加厉"地加入了"雷顿教授的伦敦生活"这一厚道到足以单独拿出来卖的RPG模式，该模式的制作方Brownie Brown相信很多RPG玩家都不会陌生，"《圣剑传说》系列"、《Mother3》等RPG作品的广受好评足以让玩家值得在这个模式中投入大量时间。如果你玩穿了本作仍觉得意犹未尽那也不要失落，新三部曲的另外两部也不会让玩家等太久，只要有FANS期待，雷顿师徒的冒险之旅就会一直延续下去。 [文：雷伊]

年度最佳
ACT

小小大星球

老实说当官方公布这款知名PS3游戏即将登陆PSP平台的消息时，不少玩家的态度是不屑的，以为这又是一款严重缩水的游戏。但随着游戏最新消息的不断公布，玩家对其的看法也渐渐改变。玩到手时，真的没有想到，游戏在细节上的还原度居然如此之高！不得不说这样一款经典的动作游戏出现在PSP平台是一件多么令人欢欣鼓舞的事。前作的经典要素几乎全部得以保留，而关卡内容与剧情也均为原创，收集到的素材不仅是摆设需要，还能用于自制关

卡中打造出有趣的原创关卡。游戏中的回旋镖、风车、天平等关卡道具创意十足，再有布娃娃本身的各种可爱搞怪的表情、摆POSE、换装等功能，这都是游戏最吸引人之处，各位玩家还有什么理由错过这款游戏呢？

（文：伊娃）

提名 《横行霸道 唐人街战争》

[illegible]

提名 《创意涂鸦》

[illegible]

年度最佳 RPG

勇者斗恶龙IX 星空的守望者

背负着怀疑、猜测，经历了延期，《DQIX》终于在2009年中旬与玩家们见面。之前老玩家们对本作的“不屑”无非来自于两点 平台降级为掌机和游戏方式不再那么“传统”，但这两点不满在游戏发售之后，似乎都已随着时间的推移所慢慢消散。虽为掌机，但《DQ X》的画面并不差，甚至可以说很不错，角色和怪物形象生动；而在保留了系列传统的指令选择战斗方式的前提下加入多人联机要素，毫无疑问为系列开拓了全新的乐趣，并且使累计游戏时间呈直线上升，在游戏中投入两三百个小时实在是家常便饭，而在系列以前的作品中，就算是对单机RPG来说流程长到可怕的《DQⅦ》不过也才100小时。在游戏发售后，厂商一直都

在定期放出更新任务供玩家下载，不断给《DQ X》注入新的生命活力，丰富的游戏内容让其在发售后一直成为掌机玩家们所关注的焦点，轻松为"国民RPG"刷新了销售记录。"年度最佳RPG"不仅是对《DQ X》本身素质的肯定，也是对其迈出勇敢的改革步伐的致敬。[文：雪伊]

提名 口袋妖怪 心金·灵银

提名 梦幻之星 携带版2

年度最佳 A·RPG 塞尔达传说 灵魂轨道

既能够让你体验到RPG的跌宕剧情，又能够让你享受动作游戏的操控乐趣，这就是A·RPG的魅力，《塞尔达传说 灵魂轨道》无疑是这次评选中A·RPG最耀眼的代表作。得益于NDS的触摸屏，玩家基本上只用一支触控笔就可以流畅地操作林克完成各种动作，不光是普通的挥剑、举坛子等基本操作，各种解谜道具的使用甚至与巨大BOSS的对决，玩家丝毫不会感觉到操作上的不便，这样的操作体验会让你完完全全地投入游戏之中，不会有丝毫障碍。而本作新加入的双人合作冒险，也对玩家的操作有了更高的要求，同时控制两个人解谜或许偶尔会让你手忙脚乱，但也会让你在成功解谜后有更大的满足感。能够充分利用NDS的机能，将操作方式做得如此便利是《塞尔达传说 灵魂轨道》一个很大亮点，尤其是对于一个强调操作和解谜的游戏，这一点是游戏获得成功的最基本保证。 [文：LIKY]

提名 伊苏7

[illegible]变态的难度[illegible]老玩家们[illegible]

游戏的错觉。【文：阿鲁】

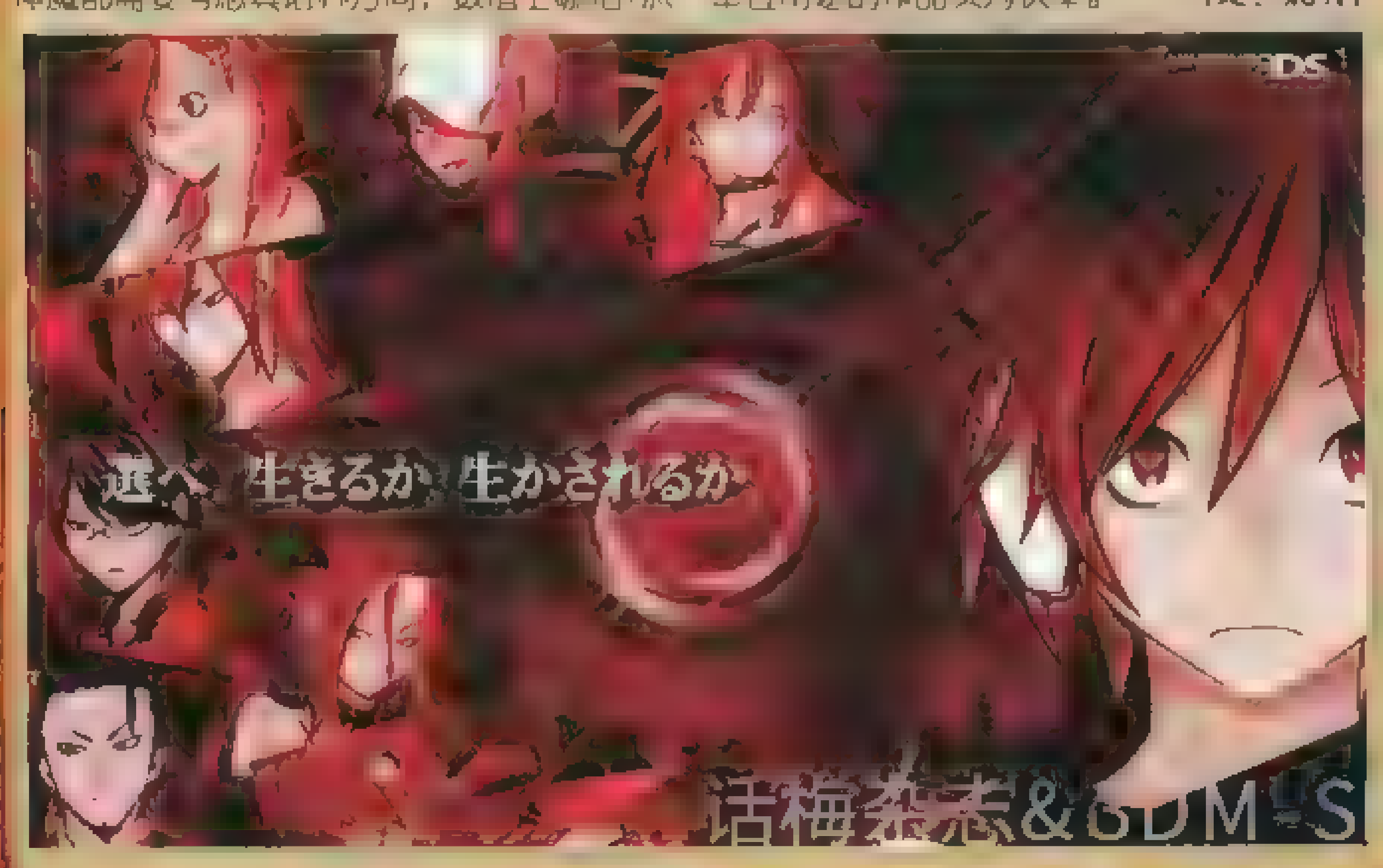
提名 马里奥和路易RPG3

[illegible]

【文：[illegible]】

年度最佳 S·RPG 恶魔幸存者

兵不贵多，精锐则行。我方最多只有四个单位在地图上移来移去的游戏还能获得这个奖项，乍看有点费解。Atlus原本就不以战棋为主打，况且本作在调兵遣将的气魄上尚不如同社的《魔神转生》，但妙就妙在RPG和S·RPG完美结合的游戏方式。在回合制RPG中独树一帜的《女神》系战斗系统得以直接继承，编成在每个小队中的角色和仲魔都需要考虑其培养方向，数值上哪怕1点的误差也会带来完全不同的战场局面，有时甚至要故意将我方单位的数值控制得比敌人低。另一大成功之处就是为恶魔的各个种族加入专属被动特技，相当于区分出兵种。在允许每小队携带两只仲魔的系统下，由不同组合诞生出的复合兵种也成为可能，一些战力不强的仲魔也在大量的营救关卡中有了用武之地。在战棋游戏日渐“力量至上”的大势中，有这样一款需要玩家去实际考虑每个单位用途的作品实为快举。【文：胧月】



提名 超级机器人大战K

提名 夏生之刃 螺旋混沌

年度最佳

FTG

灵魂能力 破碎的宿命

优秀的画面、强大的编辑系统、贴心的教学练习模式，疏离街机业务的魂组一心不做二用，这次的大换血移植让PSP版《灵魂能力》几乎变成一款全新的游戏。所有角色的招式判定和走位都做出大幅修改，尤其新角色丹皮尔的完成度极高，实力与个性兼备，许多玩家甚至高呼希望在PS3和X360

上增加该角色的下载服务。考虑到PSP的按键及没有优秀网络对战条件的问题，厂商强调单机的CPU对战乐趣，对各角色的战斗AI均作出优化，即使是CPU角色也能打出漂亮的连技和立回，不仅对初学者学习新角色有所帮助，即使是高阶玩家也能在不太熟悉的角色上补补课。对于本身就强调角色爱的该系列来说，角色装备的大量增加无疑能让玩家更加投入，并且没有同一款式的服装变个颜色就当作新品的省事行径。先天的名门之后加上后天认真的制作态度，最佳FTG名至实归。[文：胧月]

提名 铁拳6

提名 火影忍者 疾风传 终极风暴3

年度最佳 AVG

雷顿教授与魔神之笛

将迷雾重重的故事与谜题相结合是“《雷顿教授》系列”的魅力所在，在经历前三作的洗礼之后相信不少玩家已经深深地爱上了这一系列。游戏的剧情自然无可挑剔，这种猜到了开头猜不到结尾的经历相信玩过该系列的玩家都深有体会，而作为游戏另一大组成部分的谜题在本作中也有了明显的进步。游戏一开始就以一篇藏头文揭露了事件的开端，到达被浓雾笼罩的小镇后又是一系列谜题将目的地指向卢克的家，直到解开小卢克设下的谜题并和他一起进行调查时才算真正的自由行动时间。将谜题与剧情紧密联系在一起的做法从系列初代开始就是如此，而随着新作的不断推出，这一点愈发明显。当然作为一款优秀的AVG，光有剧情是不够的，冒险体验也是游戏很重要的一部分，冒险部分的不足也是很多文字AVG的弱点，不过“《雷顿教授》系列”在这方面做得非常不错。广阔但不复杂的场景、场景中隐藏的谜题与金币，这些都为游戏的探索部分增色不少，加上最后感人的结局，让玩过该系列的玩家对其印象都会非常深刻。[文：阿鲁]

提名 428 被封锁的涩谷

玩家非常满足。

提名 逆转检察官

年度最佳 原创游戏

深爱

在这个炒冷饭成风的年代里，一款原创游戏的出现往往同时伴随着惊喜与风险，不少评价相当不错的游戏都因为各种原因而叫好不叫座，最后让游戏制作者吃了不少的闷亏。不过今年有一款游戏不但叫好又叫座，甚至引起了不小的社会现象，让宅男的名声传遍了世界各地，这就是由konam在NDS平台推出的一款恋爱游戏《深爱》。这款打着“国民的女朋友”名号的游戏有着与一般恋爱游戏完全不同的理念，一般的恋爱游戏就是和出现的女主角们约会、对话、增加好感度，最后达成与某个女主角的恋爱结局。不过在《深爱》里，达成与女主角成为恋人的结局仅仅只是游戏的开端，游戏要让玩家体验的是与女主角成为恋人之后的故事。游戏很好地利用了NDS的触屏和对话功能，玩家可以通过麦克风与心爱的人进行简单的交流，这让许多不擅长交流的宅男找到了属于自己的春天，各种相关新闻层出不穷，如此强大的影响力在游戏界来说很是罕见。【文、阿青】

提名 无限断路

一款原创游戏来说做到这样算是相当有诚意了

提名 创意涂鸦

（文：伊娃）

冷饭

Persona3 携带版

《Persona3》、《Persona3 Fes》的内容本身就已经非常优秀，原封不动地搬到PSP上来卖绝对一点问题都没有，但Atlus却没有这么偷懒，而是给这款《携带版》加入了大量新要素，除了全新的女性主人公及其对应的新的情感交流内容外，新片头、BGM、新服装等也非常充实。其实游戏本身的构成就挺适合掌机的，想玩的时候就掏出PSP来爬几层塔，不想玩的时候待机就是。而在这次移植版中，厂商针对PSP的特性又对系统细节进行了一定调整，比如取消了控制角色在城镇中移动的设定，改为打开菜单或选择图标直接前往某地，巧妙的"缩水"

换来的是游戏节奏的进一步加快。战斗系统积极向更完善的《P4》靠拢，让玩家直接对同伴下达命令虽然一定程度拖慢了战斗节奏，但在遇到强敌时显然要比AI自动战斗靠谱得多。

[文：雷伊]

提名 [illegible]

[illegible]

提名 Persona

[illegible]

年度奖台

动漫改编游戏

火影忍者 疾风传 终极觉醒3

如今少年漫画《火影忍者》在日本国内、国外都有着相当高的人气，不少主机平台上也都推出了根据这部作品改编而成的游戏。在众多的《火影》游戏作品中，"《终极觉醒》系列"以其优秀的素质脱颖而出，无论是系统、音乐还是画面都达到了相当高的水准。根据动漫改编的格斗游戏时常会在平衡性上出现问题，而本作在充分展现每个角色充满特色的战斗风格的同时，依旧保持着不错的平衡，受到了许多格斗爱好者的认可。和一些需要输入大量复杂指令的格斗游戏不同，本作的大部分指令都非常简单，即使手法不好的玩家也可以轻松享受到爽快刺激的忍术对决。作为一款改编自动漫的作品，本作尽可能地融入了原作中的各种特色设定，FANS在游戏过程中时常会发现惊喜。无论是作为动漫改编、还是单单作为一款格斗作品，本作都是相当成功的，优秀的系统让就算是完全没有看过原作的朋友也能玩得津津有味。

[文：洋葱]

提名 超时空要塞 [illegible]

[illegible]

提名 BLEACH 灵魂宣任华2

[illegible]

年度最佳 宅男神作

深爱

无论你之前玩过多少Galgame，但在《深爱》发售后，这些游戏可能真的要成为仅存于历史记忆中的名字了。想要安心去玩其他美少女游戏？得问过你在《深爱》中的女友同不同意先。游戏自发售后引起了巨大的轰动，话题性甚至不亚于百万级巨作，几乎三天两头我们都可以听到关于这款游戏与宅男之间的奇闻轶事，也许这些事迹听起来有些荒谬，但是这却是其在宅男心目中拥有举足轻重分量的最有力证明。《深爱》能火到如此地步与其出色的人设不无关系，但其实还有一个更简单直接的原因，在其他优秀的同类游戏中，你充其量只是在玩一个很精致好玩的恋爱游戏，但在《深爱》中，你是真正地在泡软妹子，而且还是日本国民级的。［文，雪伊］

提名 初音未来 歌姬计划

[illegible]

提名 偶像大师SP

[illegible]

朋友聚会

如果大家留意每辑的销量榜，肯定不难发现在软件榜的前列一直停留着这个游戏的名字，但是《掌机王SP》上却很少能看到与之相关的介绍。不错，单看名字它的确就是这么微不足道地容易让人忽略，而老任本身也没有在其身上花费太多精力进行宣传，致使当初有许多玩家甚至媒体与其擦身而过。但对于任天堂的很多游戏来说，玩家的口碑就是最好的宣传利器，因此有了后来游戏销量的一路高涨，甚至在年末商战中成了掌机游戏领域最大的赢家。游戏看起来不起眼，但一旦深入玩进去却可以体验到自己的另一段人生，熟悉的朋友们（玩家可以自己将好友的形象以Mii的形式设定为游戏中的角色，在陌生的世界所经历的点点滴滴令人无法自拔。很庆幸这款游戏是由任天堂推出而非第三方发行，否则这么低调的优秀作品可就真的会被游戏大潮所无情淹没了。

[文：雷伊]

[illegible]

[illegible]

超级机器人大战K

俗话说的好：没有希望就没有失望。希望是从哪里来的呢？无论是PS2上画面精美、系统完善的《机战Z》，还

是NDS上剧情满点的《机战W》，都给玩家交上了合格的答卷。于是《机战K》在公布后就引发了玩家们的期待。从事先公布的消息来看，游戏画面不错，小队系统也有《OGS》和《机战Z》等成功的先例，应该不会有太大问题。谁知在实际拿到游戏之后，玩家们才发现其实际游戏素质和大家的预想差了十万八千里。游戏画面虽有魄力，但有时却有掉帧现象。不少音乐直接沿用自前作甚至身陷抄袭丑闻，新增加的移动、战斗音效让人感觉形同噪音。而小队系统则是最让玩家们失望的部分，既没有《OGS》中随意组队、搭配的自由度，也没有《机战Z》中各种阵型的精妙搭配。组队作战就要放弃高效率的COMBO武器，而单打独斗又没人援攻援防。最要命的是，在遇到BOSS血不多会逃的情况时，如果出战前没有事先组好一个高攻击力队伍，那想要击破BOSS得重新组队，把这关再打一遍，一款《机战》能够不自由到这个份上，不能不让人非常失望。 【文：盲先知】

提名 王国之心 358/2天

说实话，游戏中的一些新点子其实还[illegible]效果没有预想的那么好，面板系统本身的想法不错[illegible]在配置时无法像《俄罗斯方块》那样变换方向，任务虽多但类型单一[illegible]削力，单纯的任务堆砌让游戏变成主线流程最长但故事内容却最为薄弱的一作[illegible]

提名 对决传说

有《异说：最终幻想》的成功先例[illegible]了大量RPG要素的这款《传说》格斗，最初不少玩家都抱有很大的期待[illegible]作为一款格[illegible]的“无限连”的存在让对战的乐[illegible]FANS了吧。[illegible]

年度最佳下载专用游戏 元素怪兽TD

《元素怪兽》原是iPhone上的一款塔防类游戏，在受到好评之后，Hudson将这款游戏改造加工后以《元素怪兽TD》之名出现在了PSP平台以及PC平台。本作推出之时正是PSP平台下载游戏的高峰期，而塔防类下载游戏更是受到不少玩家的青睐，这款原本就有着很高素质的游戏自然在下载游戏中出尽了风头。虽然这不是一款原创游戏，不过厂商并没有将iPhone版原封不动地搬到PSP平台，游戏在原版的基础上增加了不少新卡片和新敌人，关卡的设定上也做了一定的修整，原版中某些卡片的能力也经过了调整，就算是玩过原作的人再来玩本作也会找到完全不同的感觉。游戏中卡片数量非常多，不过每次战斗玩家却只能从中选择五张来进行防御，这就意味着每一关都可以用无数种卡片组合以及无数种方法来进行防御，这让一款塔防游戏有了更多的可能性和可研究的地方，就算是每天玩都能体验到不一样的新鲜感。 【文：阿拿】

提名 [illegible]

[illegible]

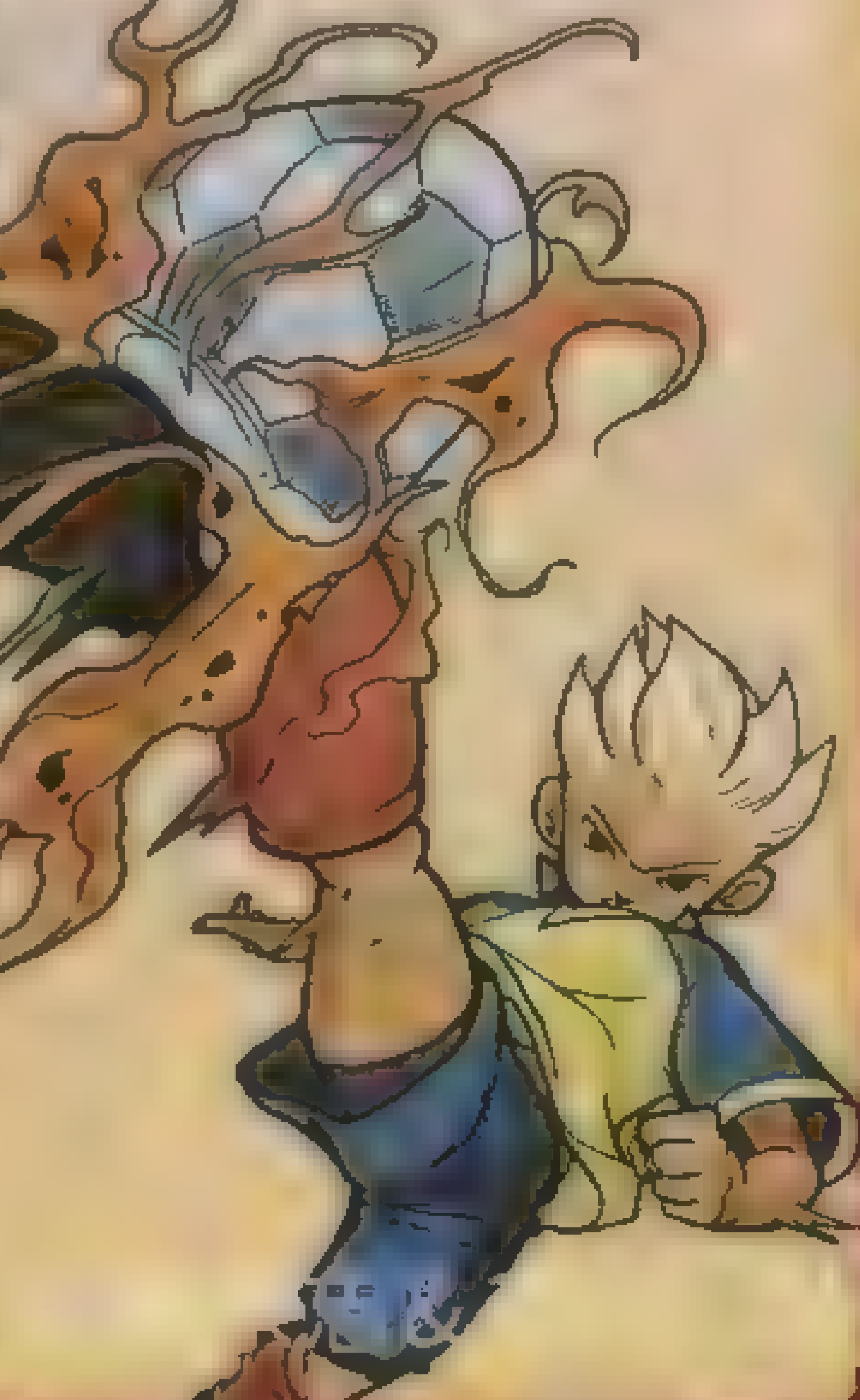
提名 [illegible]

[illegible]

年度最突飞猛进奖

雷电十一人2 威胁的侵略者

《雷电十一人》初代于2008年推出时，获得的市场反响只能说一般，加上动画攻势以及玩家口碑，最终的销量也不过在35万套左右。当然单看数字的话这个成绩已经很不错了，但有了"《雷顿教授》系列"的一炮而红在先，Level-5对这个成绩应该不会特别满意，因此在2代发售时大胆借鉴了《口袋妖怪》的成功模式，分为《烈焰》和《暴雪》两个版本发售，这次终于获得了超越前辈《雷顿》的成绩。首周近30万套的销量就让Level 5尝到了甜头，而任氏主机上的游戏一向长卖的这个定律也眷顾了本作，在年末商战中其更是异军突起，重新打回了销量榜前10位，目前累计销量已经突破了100万套，成为Level 5于日本本土的首款百万级大作。［文：雷伊］



年度 特别成就奖

怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

“《怪物猎人 携带版》系列”在PSP平台创造的辉煌相信已经不用我们多做介绍，《怪物猎人 携带版 2nd G》以250万套的惊人成绩刷新了系列销售记录，一跃成为日本国民级游戏，而更令人吃惊的是，2008年10月30日发售的廉价版人气也是一路看涨，在去年实际销量突破了100万，这对于廉价版来说是一个非常罕见的销售奇迹。而随着廉价版的热卖，《MHP2G》原始版本与廉价版在日本的累计销量已经突破了360万套，但Capcom对这个成绩显然还不满足，去年年底《MHP2G》的廉价版开始以2100日元的超低新价格贩卖，与此同时，新一轮的电视广告开始轰炸日本各地区的电视频道。在新的宣传攻势推进以及与将来发售的外传《怪物猎人日记》联动的诱惑下，《MHP2G》廉价版相信还会进一步突飞猛进。

（文：雷伊）

年度 最佳画面

灵魂能力 破碎的宿命

作为目前主流掌机中机能最强的PSP，在上面做出一款画面好的游戏不算新鲜事。早期PS、PS2游戏大量移植，现今已熟练驾驭开发技术的厂商也制作出越来越多的优秀原创游戏，PSP也被人戏谑地调侃为“机能无限”的小神机。不过，就算再怎么夸大，大家对PSP的画面也默认地达成“尽可能还原PS2”的共识。因此当本作面世时，带给玩家的视觉震撼不亚于PS2末期的《战神》。这是机能更高的平台PS3向PSP的逆向移植，画质的缩水虽不可避免，却远不如想象中那么大。机能摆在那里，建模也好锯齿也好都是无可弥补的硬伤，但擅长移植的NBG偏是依靠精细的贴图进行提高了整体视觉效果，并牺牲背景效果、提升光源质量，让游戏画面甚至比事前的网上宣传片更为艳丽。值得称道的是，厂商还进一步加强了角色编辑功能，人物的脸型和可装备道具均进行了美化与增加，使得不少玩家愿意花费大量时间沉浸于编辑各种漂亮角色，并拍照分享。使用自己喜欢的角色，在最大限度还原次世代画面的游戏舞台战斗，技术NamcoBandai的移植[illegible]佳话。

（文：胧月）

年度

最佳音乐

Persona3 携带版

提到《Persona3》和《Persona4》，就不得不提它们的音乐，由Atlus王牌音乐人目黑将司所撰写的背景音乐充满跃动的时尚气息，与游戏青春动感的学园气息配合得天衣无缝。如果你平时有留意过日本的唱片排行榜，就会发现这两款游戏的OS 都有着非常不错的成绩，甚至超越了很多大牌明星的全新专辑，这对游戏OS来说实在是相当难能可贵的成绩。《Persona3 携带版》在收录了原作3GM的同时，随着女性主人公的加入，也添加了包括全新片头曲《Sou Phrase》在内的不 以原创新曲，品质也都是如既往地优秀，玩的时候请记得一 定要带上耳机仔细品味哦。

［文：雷伊］

年度

最佳剧情

雷顿教授与魔神之笛

"《雷顿教授》系列"从来不缺乏优秀的剧情，从系列第一作开始就将充满谜团的故事与解谜要素相结合，让玩家在解谜过程中慢慢发掘整个事件的真相。而就本作来讲剧情方面比起前作有过之而无不及。游戏开篇就以大量CG给玩家留下了悬念，接着以倒叙的方式讲述了整个事件的缘由，从神秘信件到与卢克一起调查事件，

直到最后揭露魔神的真相和藏在背后的主使人，整个过程一气呵成，中途没有半点拖沓，而从最开始的神秘信件、神秘预言家，到后期的魔女的秘密、魔神的秘密等也随着故事的进程，剥茧抽丝般慢慢地被揭露，最后的真相就随着玩家的一次次解谜中浮出了水面。以黄金宫和魔神为主题的本作讲述的是雷顿教授成名之前的故事，而雷顿的助手卢克也正是通过这次事件后正式成为了教授的助手，在故事的最后，新一部曲中的敌对角色也正式登场，而会武术的美丽女助手莱米的真实身分也还未曾揭露，看来游戏值得我们期待的部分还有很多，不知道下一部作品是否依旧能带给玩家精彩的故事呢？ [文：阿贵]

年度男性角色

林克

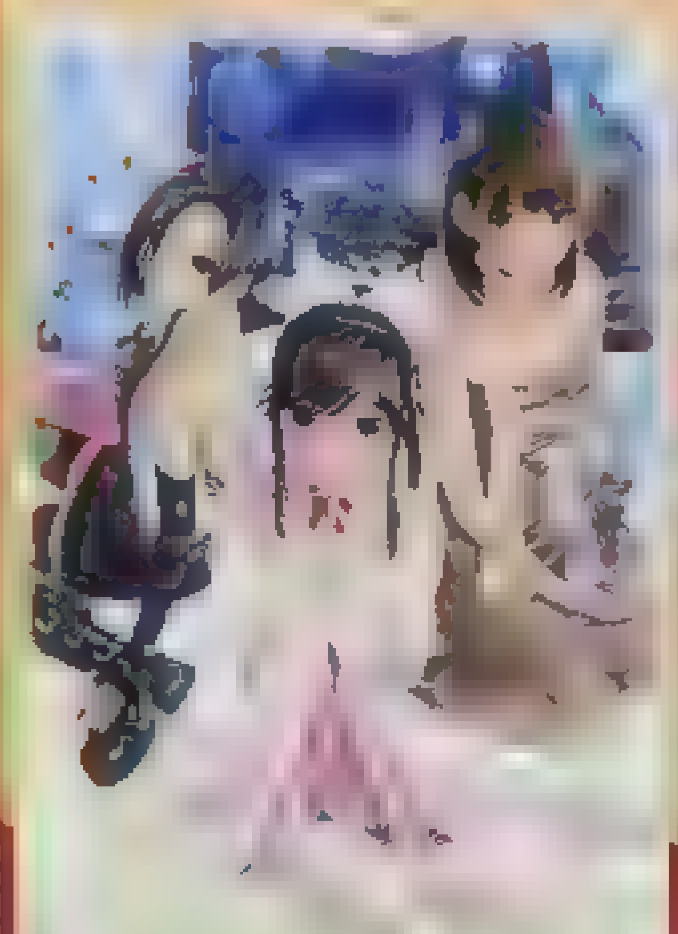
从1986年“《塞尔达传说》系列”的第一作诞生时算起，到现在NDS上的最新作《塞尔达传说 灵魂轨道》，这个经典系列已经走过了23年，而且已经成为游戏界首屈一指的知名系列，主人公林克成为大家耳熟能详的英雄少年。虽然林克已经“23岁”了，但是他并没有从少年长大为青年，因为不同作品的的林克基本都非同一个人，所以我们才会看到一会是青年、一会又是少年的林克，虽然形象总会有所变化，但有一点是不会变的——一身绿衣，左手拿剑（除了Wii版是右手拿剑）。

由最初的见习火车驾驶员，慢慢成长为绿衣小英雄，林克在《灵魂轨道》中又一次完成打败魔王、拯救公主和海拉尔大陆的壮举。驾驶着火车行驶在广阔的海拉尔平原上，虽然还是一脸稚气，但坚毅的眼神显示着他坚定的决心，他是永远的英雄。 [文：LIKY]

年度女性角色

深爱三人组

《深爱》一经发售，就立刻在日本地区引起了骚动，这款打着“国民的女朋友”称号的恋爱游戏在宣传时就吸引了不少宅男的目光，而发售时不少地方都立着“爱我就把我娶回家”、



“如果爱，请深爱”等极具诱惑性的广告牌，于是喜好买三张的宅男们纷纷出动，导致首批出货量远远达不到市场需求。当然游戏也的确没有让阿宅们失望，游戏独有的对话系统让无数宅男们深陷其中，能与如此美丽的二次元少女对话交流，何须还在现实中找女朋友呢？于脆和游戏中的角色结婚吧——于是，果真有日本宅男跑到关岛和游戏中的角色姊崎宁宁办理了结婚登记。由《深爱》引发的社会问题引起了世界各地媒体的关注，相信不少朋友也在新闻中看到了那位日本宅男和他的新娘，虽然这并不是正面的新闻，不过宣传力度肯定比日本国内的各大杂志要强得多。《深爱》里的三位女主角自然也因此而成名，2009年年度女性角色非她们莫属。 [文：阿贵]

文 カイ　编 洋葱　美编 Juxi

本作是"《工作室》系列"的最新作，相比前几部作品来说，游戏在内容上进行了一定的强化，数百种任务以及更多的新道具都大幅度增加了游戏[illegible]

系统解析

基本操作

十字键	移动/切换任务显示
A	[illegible]
B	取消 返回
X	打开菜单 更换角色前排后排/显示道具特征
Y	让角色离队/丢弃道具/配合十字键为奔跑状态/自动选择目标，加快马车移[illegible]
L、R	切换角色状态/切换道具类型 切换城镇与野外地图

基本菜单

アイテム	使用或丢弃、查看已获得的道具
メンバー	查看自己或同伴的状态或技能，解雇同[illegible]
お仕事	查看已经接到的委托任务
妖精さん課題	查看已经接到的主线任务
うわさ	查看传闻
马车	更换马车的部件或查看支援效果
テント	进入临时帐篷进行调合或记录
各种情报	查看各种图鉴以及更改设定

内容简介

游戏的目的很简单，就是在3年的时间内帮助被大火烧毁村庄的妖精们重建家园，在游戏中玩家可以依靠炼金或者经商，以及打倒敌人来赚取材料和金钱，从而获取重建“妖精之森”的必备品，而除了主线任务以外，游戏中还有上百种委托任务供玩家选择。在三年的时间结束后，游戏会根据玩家完成的内容来决定结局的走向，游戏中的结局一共有6种。

调合系统

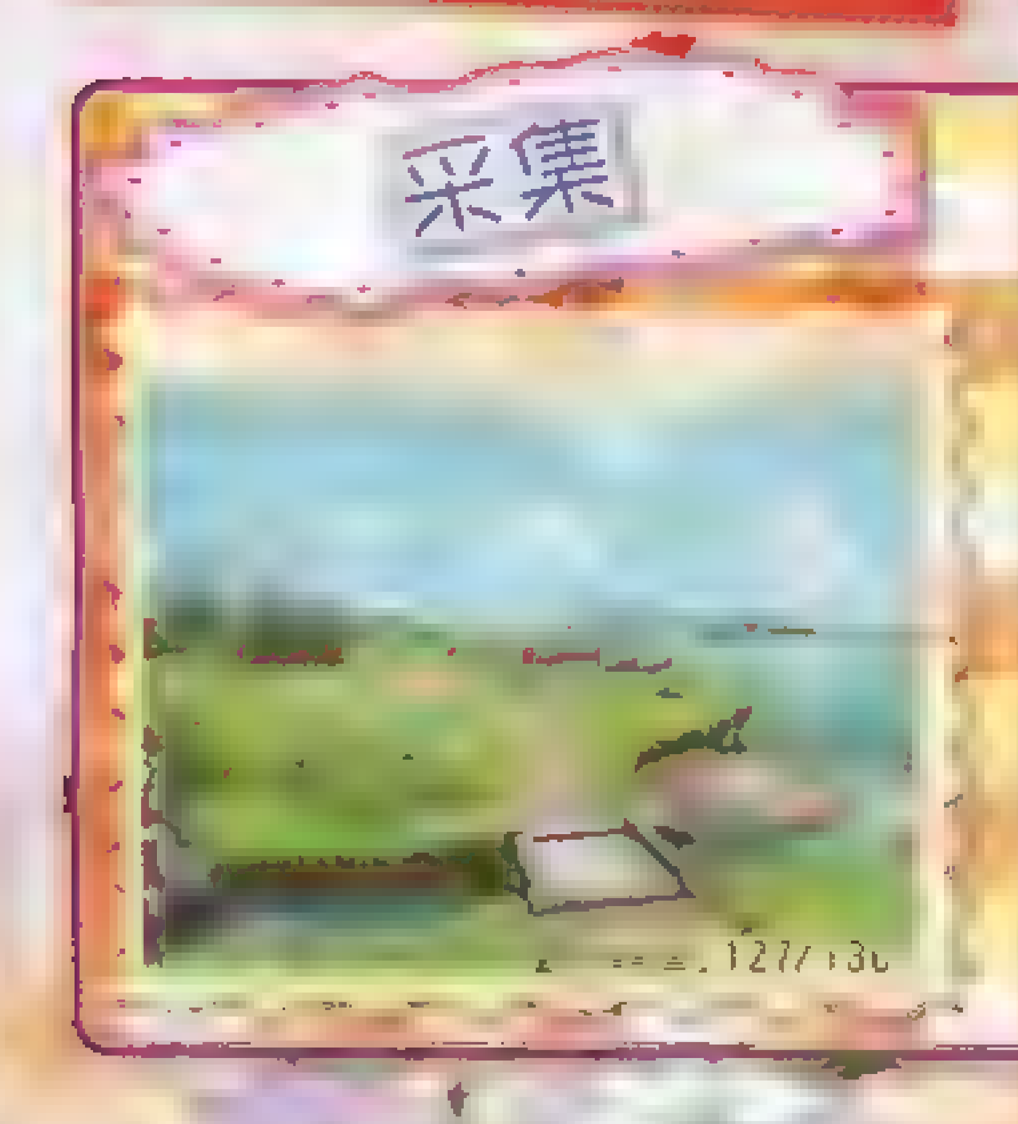
如何调合

调合各种各样的道具是该系列最大的特点，游戏中玩家可以从商店或各个迷宫中的采集点获得素材，之后进入自己房间或临时帐篷，利用锅子来调合出各种各样的道具，本作的道具种类多达500种以上。在调合相应的道具时除了要有指定的材料外还需要有配方，配方可以在药店购买，随着城镇中药店等级的提升，可以买到的配方也会越来越多。另外调合时的成功率还会受玩家炼金术等级的影响，初期只可以调合一些简单的物品，随着调合次数的增加玩家的炼金等级也会提升，一些很难调合的物品也会变得比较容易。另外，在调合时还会消耗角色一定的MP，MP为0时就暂时无法调合了，需要通过休息来回复MP。最后要注意的是，在选好调合的材料后还要选择调合工具，选择了合适的工具的话还会增加调合的成功率，调合过程中会消耗一定的天数，消耗的天数和玩家调合道具的难易度以及数量有关，调合数量越多道具越高级消耗的天数也越多，不过在选择了高等级的调合工具后，消耗的天数也会有所下降。

调合的特征

在调合时一共有三种方案可以选择，分别是通常调合、特征调合以及素材调合。通常调合是根据配方来进行调合，特征调合是使用特定的中和剂来调合出具有不同特征的道具，素材调合是指用指定的素材来调合出该素材可能调合成的道具。三种调合可以根据情况来使用。除此之外特别要注意的是调合时道具的特征，本作的道具一共拥有10种不同的特征，即普通の、刺激的な、爽やかな、ちっこい、デカイ、ヘンテコな、カワイイ、神圣な、暗黒の、輝く。特征不同的道具在使用时没有区别，但是委托任务会要求使用或交付特定特征的道具。调合时要想调合出特定特征的道具就需要使用中和剂，中和剂可以在调合后获得。最后要注意的是，同种类型不同特征的道具都会放在一起不会分开。因此在使用或交付任务时，一定要查看自己带有的该类道具中一共有几种不同的特征哦。

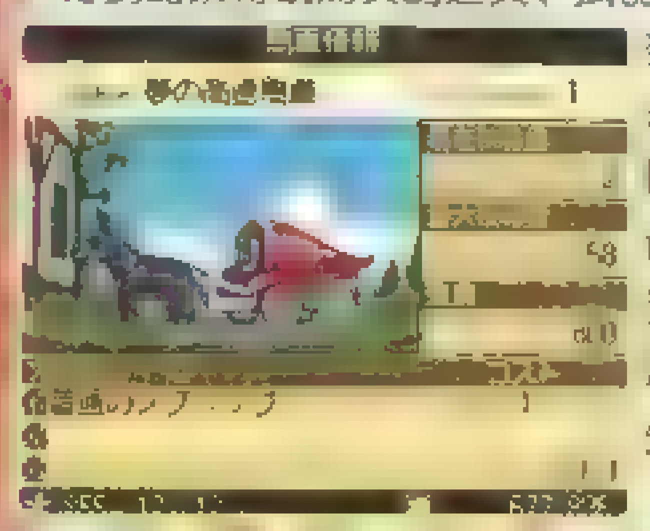
采集



素材最直接的获取方法就是采集，本作中采集素材都需要在野外才能进行，随着时间的推移能够采集的地点也会逐渐开放。来到野外后可以看到地图上会有带有问号的采集点，角色走到问号上就可以进行采集工作了，每次采集得到的素材都是随机的，不过每个地点能够采集的素材类型都属于固定的。采集时每个采集点都可以采集数次，直到问号消失为止，同一个地点一般都有5个采集点，采集完毕后只要离开再次进入，采集点就会重新出现。

马车

游戏中玩家可以使用马车作为交通工具往返于各个城镇之间，当然在野外采集得到的素材或购买的道具、武器同样需要装载在马车上。不同马车的最大装载量、速度以及最大强化格数（スロット）都有区别。最大装载量影响马车一次能够承载的物品数，速度影响往返各个地点之间消耗的天数，最大强化格数影响马车能够装备的强化部件（马车具）数量。强化部件的作用非常多，除了有增加速度和载重以外，还有增加支援效果的。支援效果需要进入战斗才能发挥作用，例如战斗开始增加我方角色的攻击力或防御力等等。支援效果一次最多能够装备3种，进入战斗后发动哪一种则会随机决定。另外，购买新的马车需要将旧马车上所有的物品和强化部件卸载，这一点需要玩家注意一下。



全马车购买条件一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平马车	1	130	100	杂货店升级	5500	全杂货屋
ぼろ马车	2	185	120	杂货店升级	13200	全杂货屋
大型马车	3	245	80	杂货店升级	37400	ヘングスト シューレン
お姫样马车	2	80	300	杂货店升级	68200	ヘングスト
梦の高速马车	1	50	750	杂货店升级	62700	ヘングスト
どんぐり马车	3	120	90	杂货店升级并完成モーク杂货店的委托任务"素敌などんぐり"	65800	モーク
ゴーレム马车	2	455	[illegible]	杂货店升级并完成シューレン杂货店的委托任务"力比べ"	123200	シューレン

战斗系统

战斗菜单一览

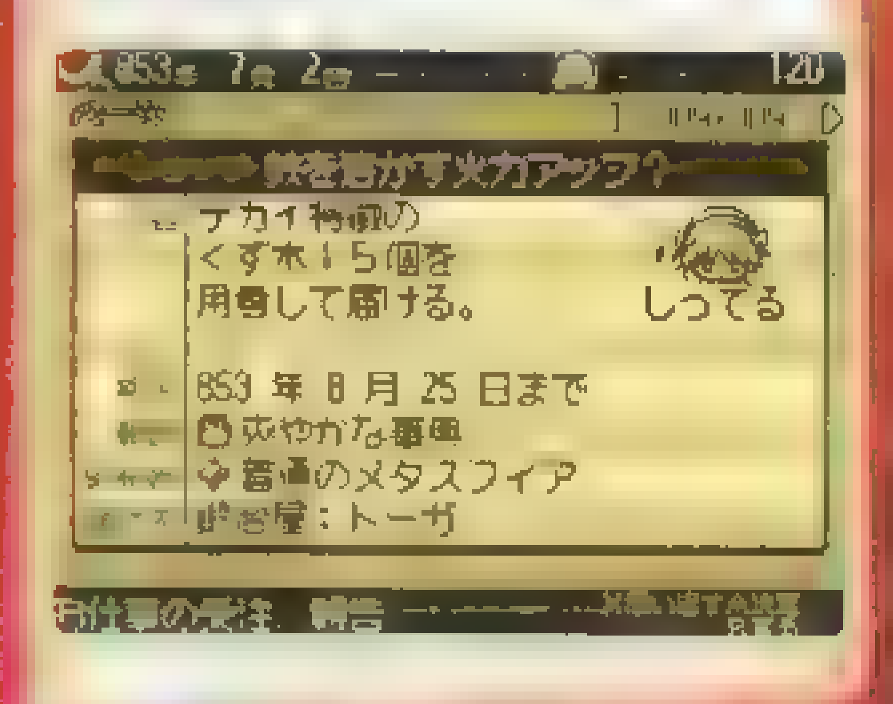
ウトごたたく：使用普通攻击
スキル：使用技能攻击敌人
防御：进入防御状态，能够减少受到的伤害
アイテム：使用道具
ステータス：查看敌人的状态
后卫/前卫に移动：移动后排或前排
逃さノ：脱离战斗

战斗方式

该系列特有的战斗要素本作也保留了下来，游戏中玩家在野外移动就有机会遇到敌人并进入战斗，战斗中敌我双方被划分在2×3的6格方块中，一次战斗最多能派3人出战，战斗中玩家可以使用各种技能攻击敌人，随着等级的提高能够习得新的技能。战场被分为前排和后排，在前排和后排都可以攻击敌人，不过当角色HP下降到0后就会自动退到后排，进入气绝状态，在该状态下是无法行动的，一定回合后会自动回复少量HP，但如果在该状态下再受到敌人攻击则会直接退出战斗（如果是在后排进入气绝状态的话则会直接退场）。只要让所有敌人进入气绝即可结束战斗。如果能够将敌人打退场的话可以获得更多的经验值。当我方被全部打气绝或退场的话不会GAME OVER，而是直接回到最后一次进入的城镇重新开始，这一点算是比较体贴。

雇佣同伴

本作中一共有9名同伴，随着剧情的深入同伴们会陆续登场，登场后只要队伍中有空位就能够花一定的资金邀请他们加入队伍。另外与同伴之间还有好感度的设定，好感度提升后还可以从他们身上接到各种任务并触发特殊事件。提升好感度的方法很简单，让其进入队伍一起提升等级或做任务都可以。



经商与委托任务

游戏中经商的方法不外乎在各个城镇中的商铺进行倒买倒卖，游戏中每个城镇都会有不少的店铺，在店铺中除了可以买卖外还可以接受店主的委托，完成委托的话可以得到各种物品或金钱作为奖励，报酬分两种，即“报酬和副报酬”。委托的类型大致分为调合类，采集类或讨伐类。接任务时可以看到该任务的要求，除

了期限比较重要外，还可以从右方主角的头像旁显示的信息来判断当前能不能够完成该任务。“わからない”表示没有完成该任务的条件。“たりない”表示任务要求交纳的物品或讨伐的敌人数量还不够。“しってる”表示目前满足了完成该任务的条件。“わたせる”表示目前已经满足交付该任务的条件，但持有的道具并没有满足要求的特征，直接交付的话只能获得副报酬。“かんぺき”表示已经满足了完成任务的所有条件，能够获得最好的报酬。玩家可以根据自己的情况来选择适合的任务，完成每个店铺一定数量的任务后店铺会升级，升级后店铺会增加新的商品。注意完成任务的期限，超过期限的话就算是完成了也无法得到报酬。商店内还能够花一定的金钱来打听传闻（うわさ），传闻中一般都会提示玩家某某道具目前高价或紧缺等等，玩家可以利用这些传闻来更有效的赚取金钱。

迷你游戏

本作的迷你游戏一共有5种，在指定的城镇内与戴礼帽的绅士对话，花100金钱就可以玩了，根据城镇的不同，游戏的玩法也不一样，在游戏中胜利的话还可以获得各种道具作为奖励。前期甚至可以通过一些迷你游戏来快速积攒资金哦，注意在游戏开始前还可以按左右键来增加游戏的难度等级。

クスダマ割り	ヘングスト的迷你游戏，4个彩球中拉开一个，拉开后得到随机奖励
马车レース	シューレン的迷你游戏，利用触控笔让马车蓄力加速，根据到达终点时的成绩给予奖励
アイテム拾い	ベスカ的迷你游戏，在限定时间内用触控笔控制主角接住空中掉落的素材，时间结束后根据接到三个素材的组合来决定奖励
アイテム仕分け	フエルゼン的迷你游戏，在道具传送过来时按照道具的分类用触控笔拖到对应的箱子内，最终根据分类的成功数来决定奖励
アイテム探し	モーク的迷你游戏，根据游戏开始前的提示准确找到相应的道具，最后根据正确次数给予奖励

妖精的课题

实际上就是游戏中的主线任务，该类任务一般都不算很难，完成后能够增加妖精之森的修复度，修复度增加后妖精之森的基本设施也会增加。在游戏结束时修复度会影响游戏的结局。

妖精课题一览

名称	内容	
初めてのおつかい！	交纳"くず木"5个	自动出现
資材集め	交付"くず木"695个	完成第一个任务后进入妖精之森
資金调达	交纳100万	任务"資材集め"中交纳140个道具
クッキー職人リーナ!	交纳"妖精クッキー"50个	任务"資金调达"中交纳10万以上
パン職人リーナ!	交纳"妖精パン50"个	完成"クッキー職人リーナ!"
ぷにぷに退治	打倒リュッケンの森出现的怪物"ぷにぷに"50只	完成"パン職人リーナ!"
ケーキ職人リーナ!	交纳"妖精ケーキ"30个	完成"パン職人リーナ!"
ラディ退治!	打倒リュッケンの森出现的怪物"ラディ"50只	完成"ぷにぷに退治!"
サラマンダー退治!	打倒リュッケンの森出现的怪物"サラマンダー"30只	完成"ラディ退治!"
生命の息吹	交纳植物用荣养剂700个（交付140个后可以进入妖精の里庭）	完成"ぷにぷに退治!"

全采集地点一覧

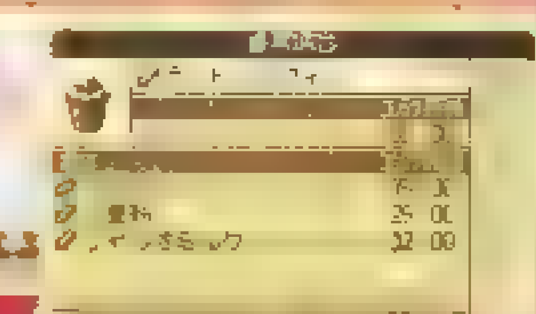
リュッケンの森	右上角	普通の　す木 普通のくと　普通のプチアイヒエ 普通の美食きのこ 普通の天然クリーム/普通のどんぐり/ちっこいやどりぎ/ちっこいプチアイヒエ/爽やかな天然クリーム
リュッケンの森	右下角	普通の魔法の草 普通のラント　普通のクレイン草 普通のくるくる草 刺激的なラント　ヘンテコなくるくる草/デカイ魔法の草 デカイクレイン草 カワイイクレイン草
リュッケンの森	左上角	普通のデメフィッシュ/普通の天然水/刺激的なデメフィッシュ/ちっこいムッシェル/ヘンテコなムッシェル/ちっこいデメフィッシュ/普通のムッシェル
ッケンの森	左中央	ちっこいくず木/普通のじゃこう石/ヘンテコなやどりぎ/デカイプチアイヒエ 神聖な美食きのこ/デカイミツノクワガタ/爽やかなじゃこう石
ケンの森	左下角	普通のミツノクワガタ/普通のにんじん/普通のほうれんそう/ちっこいにんじん/ヘンテコなにんじん ヘンテコなミツノクワガタ デカイどんぐり ち　いほうれんそう
フランケ丘陵	左下角	普通の魔女のツメ 普通の国宝虫/普通のあさつゆのしずく/普通のミルキージェム/爽やかなミルキージェム/神聖な魔女のツメ/カワイイ国宝虫
フランケ丘陵	左上角（大樹旁	普通のピーマン 普通のヘラトナ 爽やかなピーマン 刺激的などんぐり ヘンテコなヘラトナ
フランケ丘陵	中央位置	普通の天然水/普通の岩さとう/普通のムッシェル/デカイムッシェル/カワイイムッシェル/デカイ岩さとう
フランケ丘陵	右上角	普通のアンコクタケ/普通のくず木/普通の美食きのこ/ちっこいくず木/暗黒の美食きのこ/ちっこい天然クリーム/デカイアンコクタケ/ちっこいアンコクタケ
フランケ丘陵	右下角	普通のじゃこう石/刺激的なポリッシュ/普通のミルキージェム/普通のレジエン石/普通のポリッシュ/ちっこいミルキージェム/デカイじゃこう石
アムル湖畔	中央（花田）	普通のベラドナ/普通のみわくの花 普通のきんまいばね/刺激的なきんまいばね/ヘンテコなベラドナ/カワイイみわくの花
アムル湖畔	右上角	普通のムッシェル/普通のニューズ/普通のデメフィッシュ/神聖なムッシェル/爽やかなデメフィッシュ/カワイイデメフィッシュ/カワイイムッシェル/ヘンテコなデメフィッシュ
アムル湖畔	右下角	普通のニューズ/普通の天然水/普通の岩さとう/爽やかな岩さとう/ヘンテコなニューズ/普通のキラキラの沙
アムル湖畔	左上角	普通のあさつゆのしずく 普通のコショウ 普通のオカマキリ 爽やかなピーマン/デカイピーマン/デカイオカマキリ
アムル湖畔	左下角	普通の何かの角/デカイ何かの角 普通のうに/普通のスイートキューブ/ちっこい何かの角/爽やかなうに
フェルゼン坑道	左上角	普通のクレイドストーン 普通のク　ソライト 普通のみずかね 輝くみずかね
フェルゼン坑道	左中央	普通のニューズ 普通の黒ねんど 普通のオカマキリ ヘンテコなオカマキリ 神聖なニューズ/暗黒のニューズ
フェルゼン坑道	左下角	普通の黒ねんど 普通のサートーックス 普通のいん石のカケラ ち　いいん石のかけら
フェルゼン坑道	右上角	刺激的なグラセン鉱石/普通のろうそく/普通のグラセン鉱石/普通のダイクロアイト/爽やかなろうそく/刺激的なろうそく
フェルゼン坑道	右下角	普通のヤミクモ 普通の　ず木 デカイアンコクタケ デカイ　ず木 刺激的なヤミクモ ヘンテコなアンコクタケ 暗黒のなヤミクモ 爽やかなヤミクモ

ロットビーチ	左下角	ちっこいランド 暗黒のクレイン草 爽やかなランド デカイランド 神聖なクレイン草 輝くきんまいばね
ロットビーチ	左上角	普通の岩盐 普通のキラキラの沙 暗黒のホトホトジャケ 普通のホットキューブ 刺激的な岩盐 デカイザルディーネ/輝くキングマグ/神圣なホトホトジャケ/カワイイザルディーネ/神圣なキングマグ
ロットビーチ	中央位置	ちっこいうに/普通のオカマキリ/普通のミレニアバーム/デカイうに/カワイイオカマキリ/輝くミレニアバーム/普通のうに/
ロットビーチ	右上角	普通のキングマグ/普通のホトホトジャケ/普通のザルディーネ/ちっこいザルディーネ/デカイキングマグ/爽やかなザルディーネ/ちっこいホトホトジャケ/爽やかなキングマグ
ロットビーチ	右下角	神圣な魔法の草 暗黒のみわくの花 普通のみわくの花 ヘンテコなベラドナ 普通の魔法の草 暗黒のベラドナ/ヘンテコなくるくる草/カワイイみわくの花
ケーレ高地	左上角	普通の何かの角 普通のみずかね デカイ何かの角 ヘンテコなミルキージェム/ちっこいミルキージェム/輝くみずかね/ちっこい何かの角
ケーレ高地	左下角	普通の岩盐 普通のあさつゆのしずく 普通の云のかけら ヘンテコな云のかけら/デカイ云のかけら/輝くあさつゆのしずく
ケーレ高地	正中央位置	普通の树冰石 普通の不死鸟の羽 刺激的な岩盐 普通の岩盐 デカイ树冰石
ケーレ高地	正下方位置	普通の国宝虫 普通のくず木 カワイイほうれんそう デカイくず木 カワイイ国宝虫/ちっこいほうれんそう
ケーレ高地	右方	普通のクリソライト/普通のスイートキューブ/普通のいん石のカケラ/ちっこいいん石のカケラ/デカイいん石のカケラ
沙风の神殿	最左边位置	神圣な云のかけら 普通の云のかけら 輝く国宝虫 普通の国宝虫 神圣な国宝虫 普通のコショウ/暗黒の云のかけら
沙风の神殿	左上位置	普通の燃える沙 普通のいん石のカケラ デカイ岩さとう 普通の岩さとう デカイいん石のカケラ/カワイイ岩さとう
沙风の神殿	中央位置	普通の不死鸟の羽 普通の魔女のツメ 神圣な魔女のツメ 普通のキラキラの沙/暗黒の魔女のツメ/輝く不死鸟の羽
沙风の神殿	右上方	普通のじゃこう石/普通のホットキューブ/普通の何かの角/デカイじゃこう石/カワイイ何かの角/ヘンテコな何かの角/輝く何かの角
沙风の神殿	右下角	普通のレンエン石 普通のポリッシュ カワイイポリッシュ 普通の燃える沙 刺激的なポリッシュ
地下神殿	正上方	普通のトンケルハイト 神圣なトンケルハイト 普通のうに デカイうに ヘンテコなくるくる草 カワイイくるくる草 暗黒のみわくの花 輝くうに 輝くみわくの花
地下神殿	右边	普通の世界灵魂 神圣な世界灵魂 暗黒の世界灵魂 デカイろうそく ヘンテコなろうそく/カワイイろうそく/普通のろうそく/ちっこいろうそく
地下神殿	左下方	普通のミツノクワガタ ヘンテコなミツノクワガタ 神圣なミツノクワガタ 普通のあさつゆのしずく/輝くあさつゆのしずく/神圣な魔法の草 輝く魔法の草/デカイ魔法の草
地下神殿	左中央	普通のカレイドストーン 普通の黒ねんど 普通のうに 輝くうに 輝く魔法の草
地下神殿	左上方	暗黒の美食きのこ 普通の美食きのこ 普通のアンコクタケ 刺激的なグラセン矿石/ヘンテコなアンコクタケ/カワイイアンコクタケ/暗黒のアンコクタケ
地下神殿回廊	右上方	神圣な世界灵魂 暗黒の世界灵魂 輝く世界灵魂 カワイイろうそく カワイイアンコクタケ/暗黒のアンコクタケ
地下神殿回廊	左上方	普通のヤミクモ 爽やかヤミクモ 暗黒のヤミクモ 普通のニューズ 神圣なニューズ/暗黒のニューズ/輝くニューズ/輝くヤミクモ
地下神殿回廊	下方靠上的位置	普通のカレイドストーン ちっこいどんぐり カワイイどんぐり 普通のグラセン矿石/刺激的なグラセン矿石
地下神殿回廊	右方中央	普通のクリソライト/普通のダイクロアイト/普通のどんぐり/ちっこいどんぐり カワイイどんぐり 輝くどんぐり
地下神殿回廊	右下方	普通の黒ねんど/普通のミツノクワガタ/デカイミツノクワガタ/ヘンテコなミツノクワガタ 神圣なミツノクワガタ
地下神殿最深处	左下角	ヘンテコなミツノクワガタ 神圣なミツノクワガタ 普通の黒ねんど 神圣な魔法の草 輝く魔法の草
地下神殿最深处	左上角	普通のグラセン矿石 刺激的なグラセン矿石 普通のサトユキタケ 普通のレンエン石
地下神殿最深处	中央位置	輝く美食きのこ 暗黒の世界灵魂 神圣なトンケルハイト 輝く世界灵魂 輝くトンケルハイト/暗黒の美食きのこ/普通の美食きのこ/輝く美食きのこ
地下神殿最深处	右上方	暗黒のアンコクタケ/ヘンテコなアンコクタケ/普通のカレイドストーン/カワイイアンコクタケ/カワイイポリッシュ
地下神殿最深处	右下方	デカイうに 爽やかなヤミクモ カワイイろうそく 輝くヤミクモ 輝くうに 暗黒のヤミクモ
妖精の里庭	最内部	普通の岩さとう 普通のオカマキリ カワイイ岩さとう 普通の国宝虫 輝く国宝虫/普通のニューズ/神圣な国宝虫/カワイイオカマキリ
妖精の里庭	左下方	普通の天然水 普通のほうれんそう 普通のきんまいばね カワイイほうれんそう ちっこいほうれんそう 輝くきんまいばね
妖精の里庭	左上方	普通の不死鸟の羽/普通のデメフィッシュ/カワイイデメフィッシュ 普通のミルキージェム/暗黒のデメフィッシュ/輝く不死鸟の羽

怪物一览

01	ぷにぷに	リュッケンの森	全季节	刺激的な
02	绿ぷに	リュッケンの森 フランケ丘陵	春季	刺激的な
03	赤ぷに	リュッケンの森 フランケ丘陵	夏季	刺激的な
04	金ぷに	フランケ丘陵 アムル湖畔	全季节	刺激的な
05	ぷにぷにもどき	アムル湖畔	全季节	刺激的な
06	コモコモ	リュッケンの森	春季	刺激的な
07	モコモ	フランケ丘陵	春节	刺激的な
08	ラディ	リュッケンの森	全季节	ちっこい
09	マンドラゴラ	リュッケンの森	冬季	ちっこい
10	マインブランク	フランケ丘陵	冬季	ちっこい
11	ピルツ	リュッケンの森	秋季	刺激的な
12	ファンガス	リュッケンの森	秋季	刺激的な
13	アロマファンガス	フランケ丘陵	秋季	刺激的な
14	スケルトン	沙风の神殿	冬季	ヘンテコな
15	ダークスケルトン	フェルゼン坑道	冬季	ヘンテコな
16	ゴールドスケルトン	沙风の神殿	冬季	ヘンテコな
17	リビングスター	リュッケンの森	夏天	爽やかな
18	カレイドスター	アムル湖畔	夏天	爽やかな
19	ターミノヒスタ	ロットヒーチ	全季节	爽やかな
20	くま	フランケ丘陵	春季	カワイイ
21	黒くま	フェルゼン坑道	春季	カワイイ
22	白くま	クーレ高地	秋季	カワイイ
23	金くま	沙风の神殿	春季	カワイイ
24	石精灵	フランケ丘陵	夏天	ちっこい
25	石人形	アムル湖畔	秋季	ちっこい
26	はぐれ石精灵	フェルゼン坑道	春季	ちっこい
27	バサルトトール	地下神殿回廊	夏天	ちっこい
28	石人ゴーレム	フェルゼン坑道	冬季	ちっこい
29	钢铁ゴーレム	沙风の神殿	秋季	ちっこい
30	金刚ゴーレム	沙风の神殿	秋季	ちっこい
31	ゴースト	フェルゼン坑道	全季节	神圣な
32	ルフトゴースト	フェルゼン坑道	全季节	神圣な
33	ウルークゴースト	地下神殿回廊	全季节	神圣な
34	したっぱ	リュッケンの森	冬季	デカイ
35	盗贼	アムル湖畔	春季	デカイ
36	亲分	沙风の神殿	春季	デカイ
37	用心棒	フェルゼン坑道	春季	デカイ
38	コマンダー	ロットヒーチ	春季	デカイ
39	光のエレメンタル	沙风の神殿	夏季	ヘンテコな
40	水のエレメンタル	アムル湖畔	冬季	ヘンテコな
41	地のエレメンタル	フェルゼン坑道	秋季	ヘンテコな
42	リザードマン	フランケ丘陵	夏季	デカイ
43	ヤクトリザード	フェルゼン坑道	秋季	デカイ
44	リザードガード	クーレ高地	冬季	デカイ
45	リザードキング	地下神殿	夏季	デカイ
46	サラマンダ	リュッケンの森	全季节	ヘンテコな
47	レッサードラゴン	フランケ沙丘	秋季	ヘンテコな
48	ドラゴン	地下神殿回廊	春季	ヘンテコな
49	エルダードラゴン	地下神殿回廊	冬季	ヘンテコな
50	ロックブニ	フェルゼン坑道	全季节	ちっこい
51	传说の料理人	フェルゼン坑道	全季节	暗黒の
52	マンティコア	沙风の神殿	全季节	輝く
53	イルルヤンカシュ	クーレ高地	全季节	刺激的な
54	ブレッケツアーン	地下神殿最深部	全季节	神圣な

调合配方一览



药品

しょうりゅう水	天然水		-	炼金术讲座1
フラム	燃える砂	ろうそく	-	オレと爆弾
メガフラム	フラム	黒ねんど	ろうそく	オレと爆弾
ギガフラム	メガフラム	黒ねんど	炼金术の灰	オレと超爆弾
テラフラム	ギガフラム	黒ねんど	植物油	エルスターライオ
メガフラム	フラム	黒ねんど	ろうそく	オレと爆弾
メガうに	うに	ニューズ	-	オレと爆弾
テラうに	ギガうに	ニューズ	植物油	エルスターライオ
たる	くず木	プチアイヒュ		炼金术讲座3
钢のたる	たる	黒いカタマ		エルスターライオ
たきゅうき	プチアイヒュ	たきゅうきの玉		炼金术讲座3
フライスィッツ	キラキラの砂	カレイトストーン	魔女の[illegible]	禁断の书
暗黑アトリ[illegible]ノ	ヤミクモ	アンコクタケ	炼金术の灰	禁断の书
わとわきロープ	魔法の草	食物纤维	国宝虫の条	セラ岛の炼金术
フェロモンアロマ	じゃこう石	くるくる草	鱼虫	贵族の世界
时の石版	ろうそく	岩盐	パズルキューブ	金羊毛の书
原初のたま[illegible]	ルミナセンス水	黒いカタマリ		金羊毛の书
天体のエイリアス	天体のエイリアス	云のかけら	カレイトストーン	金羊毛の书
アルテナの水	ほうれんそう	しょうりゅう水	-	セラ岛の炼金术
アルテナなんこう	アルテナの水	モコモス	天然ケ[illegible]ーム	セラ岛の炼金术
エリキシル剂	アルテナなんこう	炼金术の灰	ヘラトナ	伟人のレシピ
生命のサプ	[illegible]ルキ[illegible]エム	リザードテイル	龙の舌	アスリートの道
リュ[illegible]ケの自药	ヘットナ	みま[illegible]の花	あさつゆのしずく	アスリートの道
力のタブレット	ドラゴンヘルノ	ほうれんそう	动物の肉	アスリートの道
铁ドリンク	世界灵魂	何かのたまご	しょうりゅう水	神秘ドリンク
あさつゆティー	あさつゆのしずく	モコモス	ミルキー[illegible]エム	神秘ドリンク
ホーッダン	龙の[illegible]	ミノノクワガタ	しょうりゅう水	神秘ドリンク
风のオーブ	ガラス玉	不死鸟の羽	[illegible]ん石のカケラ	アスリートの荣光
マジカルボンボン	国宝虫の条	ふわ毛	クモの条	应援カタログ
マジカルシ[illegible]ルト	月光石	けんま剂	-	アスリートの荣光
マジカルフィグ	国宝ねの	木棉条		应援カタログ

[illegible]

野菜盛り	ト[illegible]マ[illegible]	にんじん	ほうれんそう	料理の炼金术
野菜シチュー	野菜盛り	シャリオミルク	小麦粉	料理の炼金术
アイゼンハール	小麦粉	岩さとう	岩盐	シュミのお果子
ラント[illegible]マフィン	ラ[illegible]トー	小麦粉	シャリオミルク	スイ[illegible]ツ列
ココロン	小麦粉	シャリオミルク	何かのたまご	タクミのお果子
チョコラット	岩さとう	どんぐり		スイ[illegible]ツ列
カスターエヘルケ	カステエラ	うに	天然クリ[illegible]ム	スイーツ列
ザッハトルテ	チョコラット	小麦粉	何かのたまご	-
カステエラ	小麦粉	何かのたま[illegible]	シャリオミルク	タクミのお果子
シュ	小麦粉	天然クリ[illegible]ム	スイートキューブ	シュミのお果子
シャリオチ[illegible]ズ	シャ[illegible]オミルク	-		料理の炼金术
チーズケーキ	カステエラ	シャリオチーズ	ミルキ[illegible]シエム	-
ホットチョコ	チョコラット	天然水	-	タクミのお果子
ホットミルク	シャリオミルク	天然水	-	シュミのお果子

エスカベーシュ	サルディーネ	ヒーマン	モユモス	达人料理
カルパッチョ	キングマグ	野菜盛り	植物油	达人料理
ハンブア	ムニエル	デイワイッシュ	しょうりゅう水	料理の炼金术
シャケの盐焼き	オトホトシャケ	岩盐		达人料理
ステーキ	动物の肉	岩盐	コショウ	达人料理
タンシオ	龙の舌	岩盐	コショウ	ランデル异闻录

分厚い本	分厚い本	炼金术の灰	しょうりゅう水	炼金术讲座2
百科事典	百科事典	炼金术の灰	しょうりゅう水	炼金术讲座2
ミステリ小说	ミステリ小说	炼金术の灰	しょうりゅう水	炼金术讲座2
炼金术问题集	炼金术问题集	反物	アルテナの水	炼金术讲座3
スイーツ百科	スイーツ百科	反物	アルテナの水	炼金术讲座3
折りたたみ杖	折りたたみ杖	黒いカタマリ	しょうりゅう水	炼金术讲座3
铜の杖	铜の杖	黒いカタマリ	しょうりゅう水	炼金术讲座3
ヘアクロ	ヘアクロ	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座2
铜のナイフ	铜のナイフ	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座2
ブロードソード	ブロードソード	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座2
ロングソード	ロングソード	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座2
ファルカタ	ファルカタ	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座2
バスタードソード	バスタードソード	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座3
スイートソード	スイートソード	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座3
スピア	スピア	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座3
ハルチザン	ハルチザン	メタスフィア	しょうりゅう水	炼金术讲座3
メイス	メイス	黒いカタマリ	しょうりゅう水	炼金术讲座2
铜のメイス	铜のメイス	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座2

普段着	普段着	木棉糸	しょうりゅう水	炼金术讲座3
じょうぶな服	じょうぶな服	木棉糸	しょうりゅう水	炼金术讲座3
冒险者の服	冒险者の服	毛糸	しょうりゅう水	炼金术讲座3
盗贼の服	盗贼の服	毛糸	しょうりゅう水	炼金术讲座2
清らかな服	清らかな服	毛糸	アルテナの水	炼金术讲座2
圣なる服	圣なる服	国宝ぬの	アルテナの水	炼金术讲座2
炼金术师の服	炼金术师の服	国宝ぬの	アルテナの水	みせる!オシャレ
すごくへんな服	すごくへんな服	国宝ぬの	アルテナの水	みせる!オシャレ
すごくふしぎな服	すごくふしぎな服	反物	アルテナの水	みせる!オシャレ
プレートメイル	プレートメイル	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座2
ヘビープレート	ヘビープレート	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座2
骑士のよろい	骑士のよろい	カプファイト	しょうりゅう水	炼金术讲座2
贵族の服	贵族の服	国宝ぬの	しょうりゅう水	みせる!オシャレ
パーティドレス	パーティドレス	国宝ぬの	しょうりゅう水	みせる!オシャレ
モーニング	モーニング	国宝ぬの	しょうりゅう水	みせる!オシャレ

どんぐりピアス	どんぐり	ほわ毛	メタスフィア	アクセサリーの本
グラスリング	ガラス玉	メタスフィア	[illegible]	アクセサリーの本

あったかマフラー	毛糸	ほわ毛	ホットキューブ	アクセサリーの本
アイゼンバレッタ	シェヴェアメタル	きんまいぼね	木綿糸	アクセサリーの本
ケナ デバレッタ	アイゼンバレッタ	カプファイト	竜のキバ	アクセサリーの本
ヴァッサリング	アルテナの水	キラキラの沙	レジエン石	女の子のオシャレ
アイスリング	ヴァッサリング	シェヴェアメタル	樹氷石	女の子のオシャレ
炎のカフス	やどりぎ	メタスフィア	ホットキューブ	アクセサリーの本
太陽のカフス	炎のカフス	燃える沙	魚油	アクセサリーの本
アルムアンク	カプファイト	パズルキューブ	錬金術の灰	みせる！オシャレ
ゲベートアンク	アルムアンク	鋼の糸	ルミネセンス水	みせる！オシャレ
ほわ毛のくつ	ほわ毛	グラスウール	なめし革	女の子のオシャレ
ミーティアのくつ	ほわ毛のくつ	スエード	ガラス玉	女なの子のオシャレ
エムロードピアス	エムロード	プラティーン	けんま剤	貴族のたしなみ
サフィールピアス	サフィール	プラティーン	けんま剤	貴族のたしなみ
リュビピアス	リュビ	プラティーン	けんま剤	貴族のたしなみ
アハカーンピアス	アハカーン	プラティーン	けんま剤	貴族のたしなみ
虹のラリエット	カレイドストーン	ガラス玉	けんま剤	女の子のオシャレ
ハルモニューム	みわくの花	[illegible]石	くるくる草	みせる！オシャレ
メルクリウスアイ	ガラス玉	タイタニウム	キラキラの沙	みせる！オシャレ
流星のかみかざり	いん石のかけら	プラティーン	何かの角	みせる！オシャレ
スカルリング	水晶のどくろ	シェヴェアメタル	けんま剤	骨の書

手荷物フック	手荷物フック	レジエン石		―
整理タナ	整理タナ	くず木		―
増設荷物台	増設荷物台	クレイン草	けんま剤	―
大型増設荷物台	大型増設荷物台	たる	けんま剤	
特大増設荷物台	特大増設荷物台	プチアイビー	けんま剤	
大型車輪	大型車輪	グラセン鉱石	―	―
車軸受け	車軸受け	魚油	―	―
車輪独立懸架	シェヴェアメタル	鋼の糸		―
バネ板	バネ板	鉄トリンク		―
スプリング	スプリング	―	―	
自動油差し机	自動油差し机	植物油	たる	
てい鉄	てい鉄	カプファイト	―	
風よけ	風よけ	反物		―
交通安全のお守り	交通安全のお守り	タペストリ		―
羽飾り	羽飾り	不死鳥の羽		
本革シート	本革シート	なめし革	―	
どんぐり飾り	どんぐり飾り	どんぐり	ルミネセンス水	錬金術講座2
どんぐり手綱	どんぐり手綱	伸びる糸	錬金術の灰	錬金術講座2
どんぐりポーチ	どんぐりポーチ	伸びる糸	錬金術の灰	―
どんぐりランプ	どんぐりランプ	しょく台	ガラス玉	

月光石	サートニックス	ダイクロアイト	クリソライト	貴族の世界
カプファイト	ホリッシュ	錬金術の灰	じょうりゅう水	鉱石の学問
シェヴェアメタル	レジエン石	黒いカタマリ	じょうりゅう水	鉱石の学問
タイタニウム	グラセン鉱石	メタスフィア	じょうりゅう水	ランデル見聞録
プラティーン	いん石のカケラ	みずかね	じょうりゅう水	ランデル見聞録
リュビ	サートニックス	けんま剤	[illegible]のカケラ	貴族の世界

サフィール	ダイアクロアイト	けんま剤	星形のカケラ	貴族の世界
エムロード	クリソライト	けんま剤	星形のカケラ	貴族の世界
アバカーン	月光石	けんま剤	幻のふにふに玉	貴族のたしなみ

国宝虫の糸	国宝虫	—	—	セラ岛の炼金术
木綿糸	やどりぎ	—	—	炼金术大好き
毛糸	はね毛	—	—	セラ岛の炼金术
クモの糸	ヤミクモ	—	—	炼金术大好き
伸びる糸	おしおきロープ	不死鳥の羽	じょうりゅう水	炼金术讲座4
鋼の糸	鋼の心臓	国宝虫の糸	—	炼金术讲座4
植物纤维	プチアイヒエ		—	セラ岛の炼金术
国宝ぬの	国宝虫の糸	—	—	セラ岛の炼金术
反物	国宝ぬの	木綿糸	—	炼金术大好き
タペストリ	国宝ぬの	毛糸	ガラス玉	炼金术讲座3
グラスウール	ガラス玉	毛糸	けんま剤	炼金术讲座3
じゅうたん	毛糸	植物纤维	ルミネセンス水	炼金术讲座4

リターンゲート	ルミネセンス水	じこっ石	メタスフィア	炼金术讲座4
植物油	くるくる草	マンドラゴラの根		伟人のレシピ
魚油	ザルディーネ	デメフィッシュ	キングマグ	金羊毛の书
ルミネセンス水	カレイドストーン	じょうりゅう水	—	炼金术讲座3
植物用栄养剤	クレイン草	魔女のツメ	天然水	炼金术讲座2
世界灵魂水	世界灵魂	みずかね		伟人のレシピ
なめし革	动物の肉	魚油	—	ランデル异闻录
スエード	なめし革	けんま剤	—	伟人のレシピ
银食器	シュヴェアメタル	キラキラの沙	けんま剤	貴族の世界
しょく台	ろうそく	タイタニウム	星形のカケラ	ランデル见闻录
昆虫标本	オカマキリ	ミツノクワガタ	ヤミクモ	日曜大工
けんま剤	燃える沙	黒ねんど	—	日曜大工
ガラス玉	キラキラの沙	—	—	矿石の学问
生きてるぞうきん	国宝ぬの	ぷにぷに玉	やどりぎ	生命の神秘
生きてるナワ	おしおきロープ	ぷにぷに玉	やどりぎ	生命の神秘
生きてるホウキ	生きてるナワ	植物纤维	プチアイヒエ	生命の神秘
生きてるモップ	生きてるナワ	毛糸	プチアイヒエ	生命の神秘
羽ペン	不死鳥の羽	やどりぎ	ルミネセンス水	炼金术讲座3
サイコグラス	ガラス玉	ヘンデクロイツ	けんま剤	グラスマニアの本

普通の中和剤	魔法の草		—	炼金术讲座1
刺激的な中和剤	ランドー	—		炼金术讲座1
爽やかな中和剤	ミルキージェム	—		炼金术讲座2
ねっこい中和剤	デメフィッシュ	—	—	炼金术讲座2
デカイ中和剤	オカマキリ	—	—	鍊金术讲座3
ヘンテコな中和剤	ミツノクワガタ			炼金术讲座[illegible]

カワイイ中和剂	国宝虫			炼金术讲座3
神圣な中和剂	美食きのこ	植物油	—	禁断の书
暗黑の中和剂	アノヨウタケ	鱼油	—	禁断の书
辉く中和剂	ミレニアムハーム	世界灵魂水		禁断の书
メタスフィア	あさつゆのしずく	—		矿石の学问
炼金术の灰	くす木			炼金术讲座1
黑いカタマリ	黑ねんど		—	炼金术讲座1

妖精パン	小麦粉	何かのたま	岩さとう	妖精パン讲座
妖精クッキー	カステエラ	岩盐	スイートキューブ	妖精クッキー讲座
妖精ケーキ	妖精パン	天然クリーム	ランドー	妖精ケーキ讲座
眠れる月	トンケルハイト	月光石	星形のカケラ	妖精の宝物
光のかすみ	ヘンデクロイツ	世界灵魂水	ルミネセンス水	妖精の宝物
ソルオリエンス	眠れる月	光のかすみ	—	妖精の宝物

通关后

通关后可以开始2周目，2周目可以继承金钱、道具（炼金道具和调在物品无法继承）和与车的状态。另外在标题画面会增加“おまけ”选项，玩家在这里可以观看所有角色的表情集，听取台词以及欣赏各种CG，甚至还可以观看已经完成的结局哦。

游戏中的BOSS

本作中共有4个BOSS，将他们全部打倒后可以完成怪物图鉴并达成第2个结局的完成条件，至于BOSS出现的条件，玩家可以参考右表。

①伝説の料理人

1.[illegible]的料理人事件（需要提升好感度）。
2.在ヘングスト中打听到“究极の料理道具”的传闻
3.在フェルゼン打听到坑道异变的传闻。
4.最后在フェルゼン坑道内出现。

②マンティコア

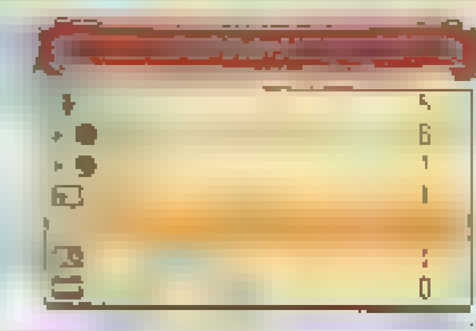
1.从[illegible]打听到“[illegible]の神殿の石像”会行动的传闻
2.与[illegible]对话后会在“[illegible]の神殿”出现

③イルルヤンカシュ

1.在[illegible]打听到“ケーレ高地”异变的传闻。
2.在ヘングスト药屋打听到后续传闻。
3.最后在ケーレ高地出现。

④[illegible]

1.需要进入地下神殿最深部（在7月后半到9月间可以进入，之后会自动开放）
2.在ヘングスト药屋打听到东北方向的传闻。



3.在[illegible]打听到地下神殿异变的传闻。
4.在地下神殿最深部出现。

关于炼金等级和机材等级

游戏中除了玩家的等级外，主角リーナ还存在着炼金等级和机材等级。炼金等级和机材等级是游戏的内部数值，在游戏中是无法直接看到的。提升炼金等级的方法为多进行调合活动，调合成功一定次数就会提升炼金等级（成功时画面会显示炼金レベルアップ，升级一定的次数后还会更改称号，等级越高调合成功率越高。机材等级是使用同样的调合工具进行一定次数调合，等级上升后使用该调合工具调合时成功率和需要的天数都会大幅减少。

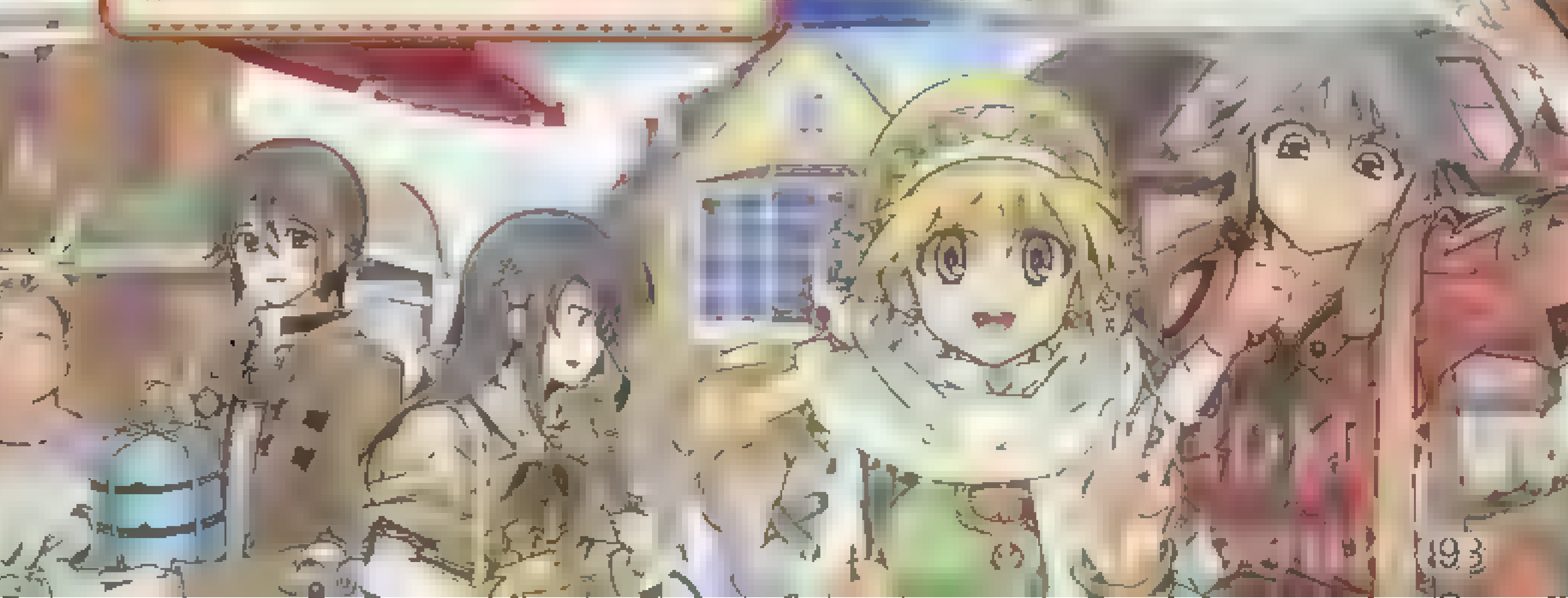
かけだし	1—7	3次
半人前	8—15	5次
人前	16—29	6次
ベテラン	30—44	6次
マスター	45—49	6回
マイスター	50	上限次数

工具原名称	8次
あたしのXXX（XXX为工具原名称）	10次
高级XXX	12次
熟练XXX	15次
ミラクルXXX	20次
究极XXX	上限次数

结局

END1 輝く明日	1.结束游戏时森林修复度达到75%以上。2 做出ソルオリエンス
END2 世界中の强敌を求めて	1 未满足END1、END3、END4、END5的条件。2 打倒NO.51至54的4个BOSS。3 结束游戏时森林的修复度达到5%以上
END3 炼金术学园老师リーナ	1 未满足END1 END4 END5的条件 2 炼金等级达到マイスター 3 结束游戏时森林的修复度达到5%以上
END4 大商人リーナ	1 未满足END1和END5的条件 2 游戏结束后持有50W以上的金钱。3 所有的店铺升级2次以上。4 结束游戏时森林的修复度达到5%以上。
END5 美人学者コンビ	1 未满足END1的条件。2 完成"友达图鉴 アイテム图鉴 モンスター图鉴"。3 做出サイコグラス 4 结束游戏时森林的修复度达到5%以上。
END6 まだまだ続く二人の苦労	未达成END1至END5的所有条件

游戏官方定义为RPG，但游戏实际只能算是一款带有RPG风格的模拟经营类游戏。游戏的风格非常清新，内容也做得比较丰富，数百种任务够玩家玩上一阵子了，不过后期的任务以及炼金、战斗都显得比较单调，玩多了难免会有厌烦感，自由度比较高是该游戏的特点。总体来说本作算是一款比较偏公向的作品，推荐给对模拟经营类有爱的玩家或该系列的FANS。



本作改编自著名卖肉动画《女王之刃》，相信不少玩家已经通过各种渠道对这部动画多多少少有了一定的了解，因此这里就不再过多的评论，当然未满18岁的朋友请自动远离这部动画。由于本作是“黑铁厂”制作的一款S·RPG，因此很多地方可以看到《机战》的影子，而本作中主要以女性角色为卖点，因此我们可以亲切地称呼这款游戏为“《娘战》”。

文 阿鲁 美编 澄香

战前准备界面

INTER MISSION

パーティーメンバー	查看队伍状态
ショップ	购买道具以及强化装备
アイテム	装备、使用道具或宝石
コミュニケーション	与同队的女性角色交谈或者训练，可大幅增加好感度
コスチューム	换装（第18话后开启）
システム设定	对游戏的系统进行各种设定
データ	储存、读取记录
GO NEXT STAGE	进入下一话
GO FREE STAGE	进入自由战斗

破甲系统

……系统了，就是整个游戏的核心系统。每位女性角色除了本身有HP外，……身上五个部位也分别有各自的HP，当某个部位的HP减为0时这个部位的装甲就会被破坏，此时游戏画面上会出现破甲时的特写画面。角色自身的HP为0或者全身五个部分的装甲都被破坏都被视为战斗不能。不过想要破除全身的装甲可不是一件容易的事，由于部位HP与角色自身的HP几乎成正比的，因此往往装甲还没破坏完时对方就已经战斗不能了。所以如何成功破甲就是游戏的一个难题了。

破甲要点

首先就是命中率一定要高，如果攻击时许多招式无法命中敌人那也不可能形成破甲的。再来就是要利用好破甲后的追加攻击，每次只要出现破甲的情况后会有一个短时间让大家选择追击的时间，[illegible]

破坏全身破甲的关键就是利用这个追击系统了。在追击时再度破甲还可以继续追击，如果处理得当可以利用追击一次性破坏全身五个部位的装甲。虽然追击时可以选择攻击的破坏部位，不过如果进行攻击的角色的招式里不存在破坏某个部位的招式时也是无法进行破坏的。比如前期的武者巫女巳[illegible]部位HP减光后直接KO掉。

战斗要点

[illegible]

……由于部位被破坏后受到攻击时的伤害会提高，因此在部位HP比较低的时候可以选择[illegible]

隆氣：当角色的AP值不够发动攻击时就无法再进行攻击或反击了，每回合开始时会自动回复30点AP，[illegible]

技能表

攻击系

斗争心	30	一次攻击伤害1.5倍
气迫	30	一次攻击伤害2倍
觉醒	30	一次攻击命中率和伤害2倍
逆鳞	40	一次攻击命中率和伤害2倍
リベンジ	30	一次反击伤害1.5倍
ポイズンブラス	15	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"毒"状态
タイアードブラス	10	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"疲劳"状态
パライズブラス	30	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"麻痹"状态
メルトブラス	25	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"溶解"状态
カースブラス	20	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"诅咒"状态
レインブラス	30	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"消沉"状态
コンフュブラス	25	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于"混乱"状态

辅助系

呼び出す	35	召唤出已经收服的奴隶怪兽 地图上最多只能召唤3只（シャン专用技能）
好战意欲	40	下次攻击可以打到对方时可获得再次行动的机会
连续行动	60	2回行动
ラッキ	30	下次攻击可以打倒对方时候可[illegible]
结界	40	3回合内，自身周围3格范围内我方角色受到伤害减轻20%
暗隠れ	50	1回合内　回避敌人所有攻击
インビジブル	50	1回合内　回避敌人所有攻击
步行术	20	自身移动力+3
飞行	20	自身移动力+3
浮游	20	自身攻击距离+2　远程攻击无效
瞬间移动	20	可在5格的范围里随意移动
野生の勘	5	找出画面中隐藏的道具
师の教え	20	3回合内　每回合开始时自动回复AP量为2倍
ささやく	20	将指定角色的斗气减为0
言灵	30	3格范围内全部敌人的斗气降低50%
ふきとばし	20	让与被攻击敌人相邻的敌人受到被攻击者50%的伤害
シャウト	40	2回合内　自身周围3格范围内的敌人攻击力降低50%
パワーアップ	20	1回合内自身攻击力提高25%
ディフェンスアップ	15	1回合内自身防御力提高25%
ヒットアップ	20	1回合内自身命中值提高25%
スピードアップ	15	1回合内自身回避值提高25%
クリティカルアップ	20	1回合内自身CT发生率提高25%
ムーブアップ	20	自身移动力+3
レンジアップ	25	自身攻击距离+2　远程攻击无效
オールアップ	60	1回合内　自身付与所有增益效果
パワーダウン	25	1回合内　指定敌人攻击力降低25%
ディフェンスダウン	20	1回合内　指定敌人防御力降低25%
ヒットダウン	25	1回合内　指定敌人命中值降低25%
スピードダウン	20	1回合内　指定敌人回避值降低25%
クリティカルダウン	25	1回合内　指定敌人CT发生率降低25%
ムーブダウン	25	指定敌人移动力-3　最低移动力不为0
レンジダウン	30	指定敌人攻击距离-2，远程攻击无效，最低攻击距离不为0
オールダウン	65	1回合内　给指定敌人附加所有减益效果

回复系

忍羽、ヒール	30	指定角色HP　全部位HP回复30%
[illegible]	[illegible]	指定角色HP回复50%

当角色的AP值不够发动攻击时就无法再进行攻击或反击……每回合开始时会自动回复…… [illegible]

技能表

攻击系

斗争心	30	一次攻击伤害1.5倍
气迫	30	一次攻击伤害2倍
觉醒	30	一次攻击命中率和伤害2倍
逆鳞	40	一次攻击命中率和伤害2倍
リベンジ	30	一次反击伤害1.5倍
ポイズンプラス	15	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“毒”状态
タイアードプラス	10	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“疲劳”状态
パライズプラス	30	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“麻痹”状态
メルトプラス	25	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“溶解”状态
カーズプラス	20	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“诅咒”状态
レインプラス	30	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“消沉”状态
コンフュプラス	25	2回合内进行攻击时有30%的几率使对方处于“混乱”状态

辅助系

呼び出す	35	召唤出已经收服的奴隶怪兽 地图上最多只能召唤3只（レヤン专用技能）
好战意欲	40	下次攻击可以打到对方时可获得再次行动的机会
连续行动	60	2回行动
ラッキー	30	下次攻击可以打倒对方时候可获得的经验值和金钱2倍
结界	40	3回合内，自身周围3格范围内我方角色受到伤害减轻20%
暗隐れ	50	1回合内，回避敌人所有攻击
インビジブル	50	1回合内 回避敌人所有攻击
步行术	20	自身移动力+3
飞行	20	自身移动力+3
浮游	20	自身攻击距离+2 远程攻击无效
瞬间移动	20	可在6格的范围里随意移动
野生の勘	5	找出画面中隐藏的道具
师の教え	20	3回合内 每回合开始时自动回复AP量为2倍
ささやく	20	将指定角色的斗气减为0
言灵	30	3格范围内全部敌人的斗气降低50%
ふっとばし	20	让与被攻击敌人相邻的敌人受到被攻击者50%的伤害
シャウト	40	2回合内，自身周围3格范围内的敌人攻击力降低50%
パワーアップ	20	1回合内自身攻击力提高25%
ディフェンスアップ	15	1回合内自身防御力提高25%
ヒットアップ	20	1回合内自身命中值提高25%
スピードアップ	15	1回合内自身回避值提高25%
クリティカルアップ	20	1回合内自身CT发生率提高25%
ムーブアップ	20	自身移动力+3
レンジアップ	25	自身攻击距离+2 远程攻击无效
オールアップ	60	1回合内 自身付与所有增益效果
パワーダウン	25	1回合内 指定敌人攻击力降低25%
ディフェンスダウン	20	1回合内 指定敌人防御力降低25%
ヒットダウン	25	1回合内 指定敌人命中值降低25%
スピードダウン	20	1回合内 指定敌人回避值降低25%
クリティカルダウン	25	1回合内 指定敌人CT发生率降低25%
ムーブダウン	25	指定敌人移动力-3，最低移动力不为0
レンジダウン	30	指定敌人攻击距离-2 远程攻击无效 最低攻击距离不为0
オールダウン	65	1回合内 给指定敌人附加所有减益效果

回复系

见习いヒール	30	指定角色HP，全部位HP回复30%
治疗	2?	指定角色HP回复50%

ヒールLv1	10	自身HP回复30%
ヒールLv2	15	自身HP回复50%
ヒールLv3	20	指定HP回复50%
神の祝福	40	2格范围内我方全部角色HP回复50%
のほほん空间	60	3回合内　每回合开始时自身周围3格范围内所有我方角色HP回复30%
リペアーLv1	20	自身全部位HP回复30%
リペアーLv2	30	自身全部位HP回复50%
リペアーLv3	40	指定角色全部位HP回复50%
リペアーLv4	60	指定角色全部位HP全回复
部位修复	50	2格范围内我方全部角色全部位HP回复50%
リフレッシュLv1	5	自身AP回复30%
リフレッシュLv2	8	自身AP回复50%
リフレッシュLv3	10	指定角色AP回复50%
キュアポイズン	10	指定角色"毒"状态恢复
キュアタイアー	5	指定角色"疲劳"状态恢复
キュアパライズ	25	指定角色"麻痹"状态恢复
キュアメルト	20	指定角色"溶解"状态恢复
キュアカース	15	指定角色"诅咒"状态恢复
キュアレイン	25	指定角色"消沉"状态恢复
キュアコンフュ	35	指定角色"混乱"状态恢复
キュアオール	35	指定角色全异常状态恢复
破邪舞	40	2格范围内我方全部角色异常状态全恢复

异常状态与特殊状态

异常状态

状态名	说明
毒	每回合开始时，角色HP减少10%
疲劳	每回合开始时自动回复AP量减半
麻痹	一切行动不能，包括移动、攻击、反击以及援护攻击和援护防御，并且回避[illegible]
溶解	每回合开始时，全部位HP减少10%
诅咒	每回合开始时　SP减少10
消沉	除使用道具外　无法提升斗气
混乱	无法使用技能和道具

特殊状态

有2个或2个以上部位被破坏时有一定几率触发，破坏得越多触发几率越高。

负面状态

[illegible]	[illegible]
战斗意欲减	1回合内　最大攻击次数1
行动不可	强制行动终了
回避不可	1回合内　回避值为0
战斗不可	1回合内　不能进行攻击或反击
攻击不发	1回合内　命中值为0
无防备	1回合内　防御力为0
足がすくむ	1回合内　移动力为0
AP消费增	1回合内　AP消费2倍
SP消费增	1回合内　SP消费2倍
斗气减退	斗气减为0

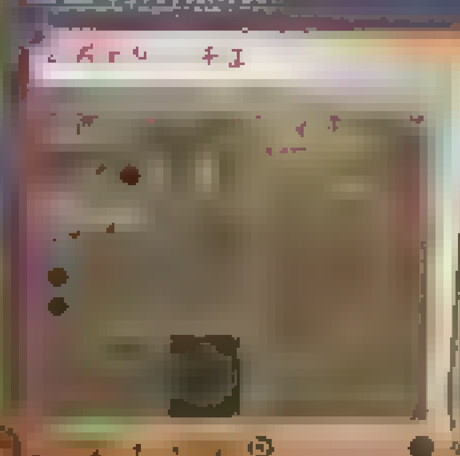
正面状态

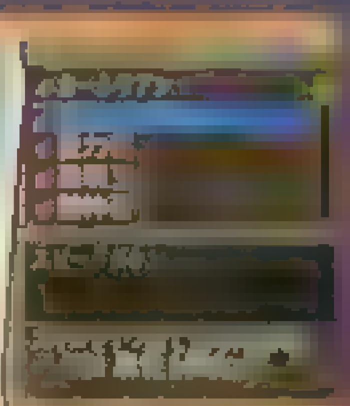
[illegible]	[illegible]
ガード	1回合内　防御力2倍
先制攻击	1回合内　反击时必定先出手
怒り心头	1回合内　所有攻击都为会心一击
AP消费なし	1回合内　AP消费为0
SP消费なし	1回合内　SP消费为0
速攻	1回合内　命中值100%
全回避	1回合内　回避敌人的所有攻击
斗气[illegible]	斗气为最大

宝石系统

在游戏中，[illegible]

[illegible]也会有所加成。





援护

[illegible]

属性相克

[illegible]少回复道具。

换装系统

[illegible]能在这方面进行加强。

奴隶系统

[illegible]

攻略简要路线图

第1话	见习い战士と从者	
第2话	旅は道連れ世は——ト？	
第3话	爪を磨く者	
第4话	暗跃する影	
主要成员	レイナ	トモエ
第5话	流浪の战士	千变の刺客
第6话	战士として……	冥土へ诱うもの
第7话	雷云の将	武者巫女
第8话	忍び寄る蜃气楼	
第9话	天界よりの使者？	
第10话	钢铁の姫と天の声を听く者	
第11话	炎の使い手 狱炎	
主要成员	エ、ル ノワ ルマ レイナ	メルファ ナナエル カトレア トモエ
第12话	龙讨伐	巨人杀しの异名
第13话	商要敌遭遇!?	炎の使い手 再炎
第14话	森を护る者	灼热の地へ
第15话	龙の鄂	旅りごの遭遇
第16话	龙の巢窟	共某への诱い
第17话	龙を导きし者	アマラ王国
第18话	秘めし力	古代アマラ王朝战斗仪式
第19话	1つの身体、2つの	
第20话	沼地の魔女	
第21话	黄泉の]	
第22话	冥界のステュクス	

主要成员	トモエ エ、ル メルファ ノルマ エリナ ダイ	レイナ ノワ イルマ ナナエル カトレア
第23话	招かれざる客	それぞれの使命
第24话	诱惑、冥土へ诱うもの	闇恶の牙の暗杀者
第25话	追击	女王の都ガイノス
第26话	虚数界へ（冥界编）	虚数界へ（地上编）
第27话	虚数界での诱惑	
第28话	追迹	
第29话	终焉の淵で	
第30话	龙の巫女	
第31话	ヴァンス家の二姫妹（レイナ结局）	
	钢铁姫エ、ル（エ、ル结局）	
	光明の天使ナナエル（ナナエル结局）	

各结局达成路线

ナナエル レイ
ナを探す→ニクス
を追う→冥界へ进
む トモエを探す
→ニクスを追う→
地上へ归る トモ
エを探す→ニクス
を追う→冥界へ进

流程攻略

第1话

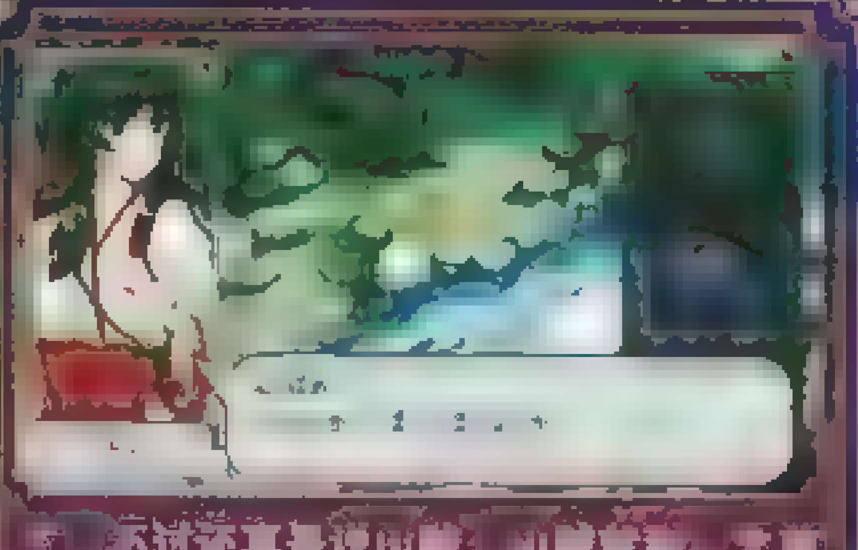
面对的依然是下方的山贼，再过个回合，桥上方出现魔物增援，不过随后武者巫女トモエ也会出现，トモエ的实力很强，玩家依旧只需要专心对付山贼即可。

战斗

胜利条件	到达桥上的指定位置→敌全灭
失败条件	キュート战斗不能　レイナ战斗不能

由于是第1话，难度自然不会太大，一开始的目的是走到桥的位置，不过以女主角的实力加上从者的回复足以对付下面的一个山贼了，敌人行动时可以用反击将AP耗干，没AP了就选择防御，一回合内山贼是打不死人的。两个回合之后出现山贼增援，之后レイナ出现并干掉大部分敌人，此时的レイナ还不能控制，玩家要

第2话



不过还真是说山贼，山贼就到，之前被赶走的山贼又回来了，而这次还多了一个未知的敌人。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

开始要面对三个山贼和两只史莱姆的围攻，干掉两个山贼后出现敌增援部队吸血姬ラミカ和两只鸟型异兽，其中头上有标记的那只是可以收为奴隶的。不过现阶段想收到这只异兽比较困难，首先必须将男主角的武器至少升两级，钱不够可以在自由战斗中获取，然后将场上所有敌人全部消灭后再来慢慢研究怎么破甲。由于男主角的攻击力很低，因此最好的办法是将异兽所有部位的装甲都削减到10左右，只有这样才可以通过破甲后的追加攻击来进一步削减其他部位的HP值。回复药一定要带满，因为男主角的回复技能肯定是留给异兽，这只飞在空中的异兽移动力很强，可以在后面几话派出来专职拿宝箱。

第3话

剧情

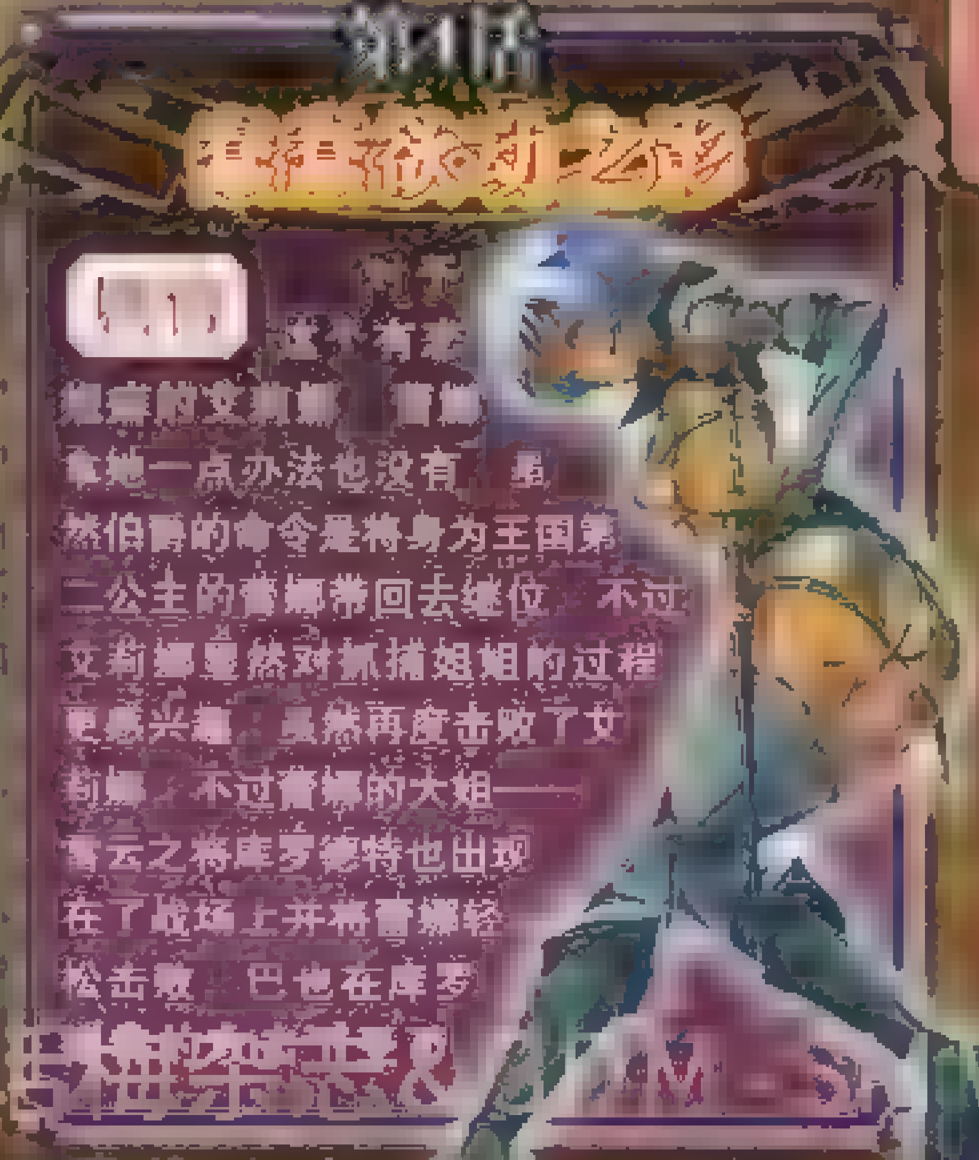
在大家的努力下，总算是赶走了吸血姬和山贼，不过这一路上异兽的活动异常频繁，不知道是不是因为参加比赛的各种生物太多而导致

的，经过几天的长途奔波后，总算是看到村庄的影子了。不过蕾娜却越来越心不在焉，好多次她都因为发呆而没听到大家的对话。抵达村庄后，蕾娜就开始躲躲藏藏，不过最后还是被她的妹妹——巴恩斯王国第三公主艾莉娜发现，为了帮助蕾娜摆脱艾莉娜的纠缠，大家与巴恩斯王国的近卫队发生了战斗。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	レイナ战斗不能

这场战斗要面对前方的四只异兽以及后方的エリナ和卫兵。不过一开始エリナ和卫兵离我们的距离比较远并且不会一口气攻过来，因此要抓紧时间将前方的四只异兽给清理干净，利用属性相克和援护攻击一回合干掉一只章鱼不是问题。如果之前收到了奴隶异兽可以召唤出来，这样一来战斗难度就会降低不少。エリナ的属性为"强"，因此就不要让巴主动进行攻击，不过可以利用トモエ和レイナ的援护攻击来造成大伤害，顺带一提エリナ的攻击目标只锁定在レイナ身上。将エリナ击败之后进入单挑模式，这时可以使用レイナ的技能"斗争心"后进行攻击，敌人行动时选择反击，之后再进行一次攻击就可以取胜。



第4话

剧情

对于不肯罢休的艾莉娜，蕾娜拿她一点办法也没有。虽然伯爵的命令是将身为王国第二公主的蕾娜带回去继位，不过艾莉娜显然对抓捕姐姐的过程更感兴趣。虽然再度击败了艾莉娜，不过蕾娜的大姐——青云之将库罗德特也出现在了战场上并将蕾娜轻松击败，巴也在库罗

恢，就在她要将蕾娜强行带走时，突然四周出现了蝙蝠，在混乱中蕾娜和巴会则被两个人带离了现场。

战斗

胜利条件	打倒エリナ
失败条件	レイナ战斗不能

一开始要面对的是四个卫兵和一只鸟型异兽，他们会轮番冲过来，可以先后退一段距离等对方把距离拉开了再逐一击破。干掉四个卫兵后会出现增援部队，此时エリナ会和所有杂兵一起冲过来。由于才与一堆敌人交战，我方成员势必有所损耗，可以暂时全体向远处移动，此时可以让男主角给全体进行回复，等エリナ追上来时差不多我们的队伍成员HP也满了，之后只要集中攻击エリナ就可以了。

第5A话 流浪的战士

剧情 被莉丝蒂所救的蕾娜伤势非常严重，不过经过一夜的睡眠后蕾娜居然完全恢复了，真是不能不佩服她的自我恢复能力。不过比起身体上的伤害，蕾娜的内心受到的伤害更大，毕竟自己的姐姐毫不留情地向自己挥剑，看来以后如果还把感情放在第一位必定会在战场中受到重创。

战斗

胜利条件	打倒エリナ
失败条件	レイナ战斗不能

一开始要面对的是几个卫兵，在干掉一个卫兵后，左右两侧会出现异兽增援，因此可在一开始就将全体往右下移动，这样就可以避免同时面对卫兵和异兽的攻击。好在エリナ的位置离我们很远，在解决掉所有杂兵之前她是不可能赶到我们大部队面前的，总体来说比之前一仗轻松。

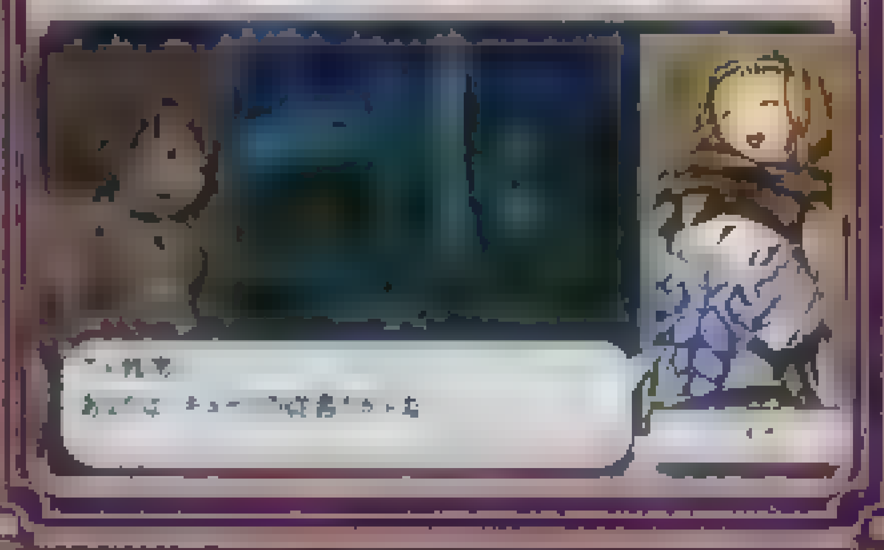
第5B话 千钧的回答

剧情 一路追下去总算在废墟里发现了昏迷的巴，不过此时的巴正面临大量史莱姆的袭来，好不容易将巴唤醒后却引来了史莱姆头子的不满，而衣服几乎被融化光的巴也是又羞又气，史莱姆头子自然成了发泄的对象。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始要面对大量的史莱姆，史莱姆的攻击会附带毒属性，因此战前应该准备些解毒药。消灭一定数量的史莱姆后メローナ登场，不过她的属性刚好被トモエ克制，只需让トモエ攻击两次メローナ就可以将她击败。上方的宝箱回收后会出现诡属性的女郎蜘蛛，不过能力并不强，可以在回复完毕后上去回收宝箱里的物品。



第6A话 身为的战士

剧情 摩罗娜特返回城堡向伯爵汇报情况后，伯爵不但没有赞赏她，反而因为她向蕾娜挥剑而狠狠训斥了一顿。另一方面，艾莉娜则是每次都因被自己的姐姐打败而懊恼，城中的异兽也

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	レイナ战斗不能

开始要面对大量山贼和两只飞行类异兽，其中一只优属性的飞行类异兽是可以收做奴隶的，这也是游戏前期为数不多优属性的同伴，不过想要捕捉它难度非常高。第二回合，牙之暗杀者イルマ在左侧出现，她的回避力相当高，如果不使用技能几乎无法命中她。不过这场战斗只需要消灭掉一定数量的山贼就可以结束，如果不想面对强大的イルマ就专心杀山贼吧。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

在移动时要注意毒沼地形，不小心踏入该地形会每回合扣除5%的HP。増援部队里有一只可以收服的异兽，并且アイリ和她附近的两只史莱姆不会主动出击，因此可以利用这个机会想办法把这只异兽给收服了吧。进入毒沼后左边空地会出现敌人増援并且此时アイリ也会发动进攻，因此一定要做好周全的准备再前进。后方的骑兵是敌人攻击能力最高的一格并且带毒属性，可以考虑优先解决掉。艾丽会使用远程攻击以及技能"隐身"，隐身之后我方所有攻击命中率为0，必须等待一回合后再发动攻击。

第6B话

聚花引导者

[illegible]随着[illegible]好心[illegible]精灵文基多[illegible]师的指引，众人来到洞穴深处寻找将巴带走的人[illegible][illegible]

第7A话

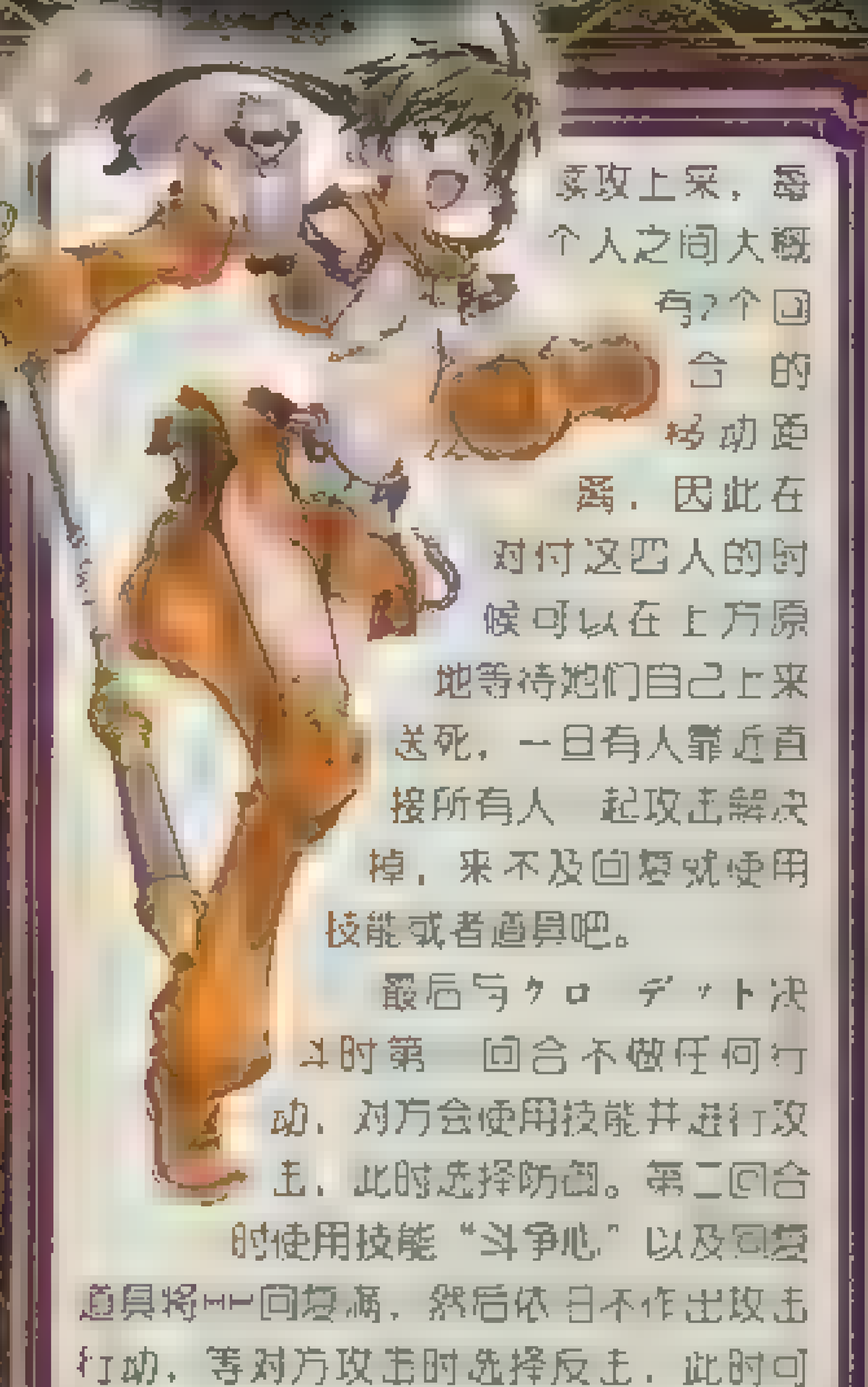
雷云之将

[illegible]返回战场的摩罗德特与展[illegible][illegible]

战斗

胜利条件	打倒クローディト
失败条件	レイナ战斗不能

一开始要面对的是两批卫兵，每批卫兵的数量是七人，虽然卫兵的能力不算高，不过要注意在这个阶段尽量保证我方角色的部位装甲不被破坏，因为接下来要面对四个BOSS级角色的轮番攻击。当卫兵数量减少到一定程度时，两个异界首领会出现，之后两个异界首领和两姐妹会陆



逐攻上来，每个人之间大概有7个回合的移动距离，因此在对付这四人的时候可以在上方原地等待她们自己上来送死，一旦有人靠近直接所有人一起攻击解决掉，来不及回复就使用技能或者道具吧。

最后与クロ一デット决斗时第一回合不做任何行动，对方会使用技能并进行攻击，此时选择防御。第二回合时使用技能“斗争心”以及回复道具将HP回复满，然后依旧不作出攻击行动，等对方攻击时选择反击，此时可以对クロ一デット造成900左右的伤害，下个回合再使用技能“斗争心”并发动攻击就可以获胜了。

第7B话

[illegible]

剧情

[illegible]迷宫一般的地下洞穴让我们吃尽了苦头，不过这种复杂的迷宫对于[illegible]来说就像自己家的后院一样熟悉，很快[illegible]和梅萝娜一起[illegible]在我们的面前[illegible]之前出现的[illegible][illegible]

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	トモエ战斗不能

比较有难度的一关，女郎蜘蛛只有两个回合左右的时间进行收服，如果不用之前收服的异兽帮忙破甲是很难在短时间内收服的。其他杂兵和几个BOSS会在几个回合后陆续攻过来。打败アイリ后触发剧情，之后进入トモエ与メロ一ナ和アイリ的单挑一连战，アイリ会使用隐身和回复技能，由于有属性克制优势，取胜不是难事，实在不行可以考虑使用回复道具。

第8话

[illegible]

剧情

[illegible]一番激烈的战斗后，蕾娜建议在前方的温泉处歇脚，顺便泡泡温泉解除身体的疲劳，[illegible]想到可以和蕾娜一起泡温泉我就莫名地兴奋，[illegible]果在温泉我没能与蕾娜一起泡澡，不过我们在这里遇到了之前分开的[illegible]，之后又可以大家一起旅行了。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

前期挡路的杂兵对于现在的队伍来说基本不构成威胁，将杂兵解决得差不多后沼地魔女的手下メロ一ナ登场，并且还附带了假レイナ和假トモエ一起攻下来。メロ一ナ登场后，森林守护者ノワ作为我方角色登场，她的技能“野生の勘”可以发现隐藏的宝物，可以利用这个技能将周围的宝物都回收掉。假レイナ和假トモエ的实力不强，一个援护攻击就可以解决掉，之后的メロ一ナ能力虽然比较高，不过面对一群人的攻击依旧是战败的下场。

第9话 天界的使者

剧情 在与千变刺客梅萝娜的战斗中加入队伍的诺瓦（ノヴァ）主动担任起了带路的责任，但是带着大家一直在原地打转的诺瓦开始渐渐被大家怀疑是路痴。不过由于诺瓦的引导，让躲藏在暗处的伊鲁玛（[illegible]）忍不住了，察觉到异样气氛的诺瓦最终能带领众人离开伊鲁玛设下的陷阱，无法利用陷阱的伊鲁玛最终决定亲自出击。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

这场战斗有一个可以收服奴隶的双角鬼，两只双角鬼在一开始就会主动出击，可以在原地等待她们攻过来。双角鬼的攻击力比较高，不过命中率偏低，用属性相克可以轻松完胜。双角鬼在HP不多时会给自己使用回复技能，因此收服这个奴隶兽会比较轻松，只需要考虑如果让男主角来完成最后一件装甲的破坏即可。当杂兵被干掉两个后，会出现假キュート、假ジャン和假レイナ，不过实力依旧很弱，下个回合光明天使ナナエル作为我方角色登场，不过此时敌人基本只剩下イルマ还在场

第10话 钢铁姬与天使的仲人

剧情 虽然成功战胜了伊鲁玛，不过她临走时告诉蕾娜巴恩斯王国正遭到大量异兽的袭击，但在王国长大的蕾娜决定和[illegible]一起返回自己的祖国查看情况，[illegible]

[illegible]（ナナエル）一起行动，结果非常幸运地再次碰到了山贼大叔。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始我方被二个山贼包围，消灭掉第一个山贼时出现假レイナ和假トモエ，干掉第二个敌人时千变刺客メロ　ナ和冥土导者アイリ出现，干掉第　个敌人时钢铁姬ユ　ミル和帝都圣女メルファ作为我方部队在右侧出现。如果之前收服了奴隶兽并在这场战斗中召唤出来后你会发现我方角色的人数并不比敌人少，因此只需要在原地等待敌人自己下来送经验就可以了。アイリ的攻击力很高，在敌人行动回合时建议选择防御，这样基本就不会有人战败了。

第11话 炎之手的洗礼

剧情 在帝都圣女梅尔法（[illegible]）的带领下，大家终于走出了森林，不过前方的村庄却因为炎之手[illegible]的乱暴而陷入一片火海，和村庄一起陷入火海的还有之前遇到的两只异兽首领——兽血姬拉米卡（[illegible]）和异界魔法使朱拉（[illegible]），虽然大家的敌人是拉米卡和朱拉，不过已经失去理智的她们也不能放任不管，干脆将她们全部干掉吧。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

这一话有两只可以收服的异兽，一开

…它们会主动攻下来，由于イルフィ的加入让队伍的回复能力大增，相对地可以为敌人回复的ヤ一直也走多，第四回合攻略，只要完全没有问题。第4回合后方出现假ナナエル和假ノワ，留好人手断后即可。

本关的宝箱非常多，可以让移动力强的飞行职业去回收，路上有火焰的地方每回合会造成15%的伤害，移动时要注意地形。一个BOSS分作两批攻下来，几乎没什么威胁。

第12A话

龙讨伐

[illegible] 原以为矮人族的钢铁… [illegible] …错误 [illegible]

战斗

胜利条件	敌全灭→打倒龙
失败条件	エミル战斗不能

杂兵的整体实力有所上升，这一关优属性的敌人比较多，因此可以多召唤一些美属性的异兽参战。将初期的杂兵消灭得差不多时左侧出现敌人援军，其中包括吸血姬和龙两个BOSS级敌人，同时胜利条件变更。增援的敌人几乎全是优属性，可以让美属性角色堵在路口处进行一次反击。虽然对方属性被克制，但是攻击力依旧强力，反击之余还是要注意自己的HP。

第12B话

讨伐巨人的敌人

[illegible] 原以为这个…天使是为了阻止…的…行为而选择… [illegible] …错误的选择

战斗

胜利条件	打倒ドーラ→打倒カトレア
失败条件	我方全灭

地图还是之前的地图，不过火已经完全熄灭了，站在被火烧过的痕迹里会增加5%的防御和10%的回避，战斗时可以多加利用。干掉一定数量的杂兵后左上和右下出现增援，其中右下有一只强属性的奴隶兽，由于这个队伍目前缺少强属性的战斗单位，建议一定要将其收服。将ドーラ击败后武器屋的カトレア出现，不过被ドーラ所虏的巨乳妈妈目前是我们的敌人。

第13A话

[illegible]

[illegible] 原本以为打败了…出现的…好好… [illegible] …的武器更加优秀

作武器为荣耀的矮人族少女绝对无法忍受其他人摸过自己，于是我们只好跟着她四处寻找传说中的武器商人卡特丽娜。

战斗

胜利条件	敌全灭→打倒カトレア
失败条件	ユーミル战斗不能

这场战斗的地形对我方很有优势，敌人身处草丛里移动速度很慢，我们可以在原地摆好阵型等它们自己送上门来。敌人的援军为假カトレア，随着增援一起出现的还有之前曾战斗过的牙之暗杀者イルマ，不过这次她是作为我方的援军出现。本话依然有可收服的异兽，不过假カトレア会使用群体部位修复50%的技能，因此收服起来有一定的困难。打败假カトレア后会发生ユーミル的单挑战斗，不过双方实力相差悬殊，连续两个回合的攻击就可以获胜。

第13B话 獠之牙、再袭

传说中的武器商人卡特丽娜在解除误会后开始和我们一起行动寻找線索，为了寻找自己失踪的丈夫她带着儿子走遍了不少地方，也许能从妮可丝那里打听到自己丈夫的下落。

战斗

胜利条件	敌全灭→打倒ニクス
失败条件	我方全灭→アイリ战斗不能

カトレア的修复技能可以恢复部位HP，可以在战斗中利用一下。解决掉所有杂兵后ニクス与アイリ在地图下方登场，并且追加数个杂兵，其中有两只可收服的奴隶兽。ニクス的攻击目标是アイリ，因此我们要尽快派人下去增援，如果不收服奴隶兽可以直接让ナナエル使用技能"飞行"后冲下去解决ニクス。如果想收奴隶兽就必须派2～3个全身带满回复药的人到下方不断为アイリ进行回复。打倒ニクス后进入单挑战斗，依旧让ナナエル来応战即可。

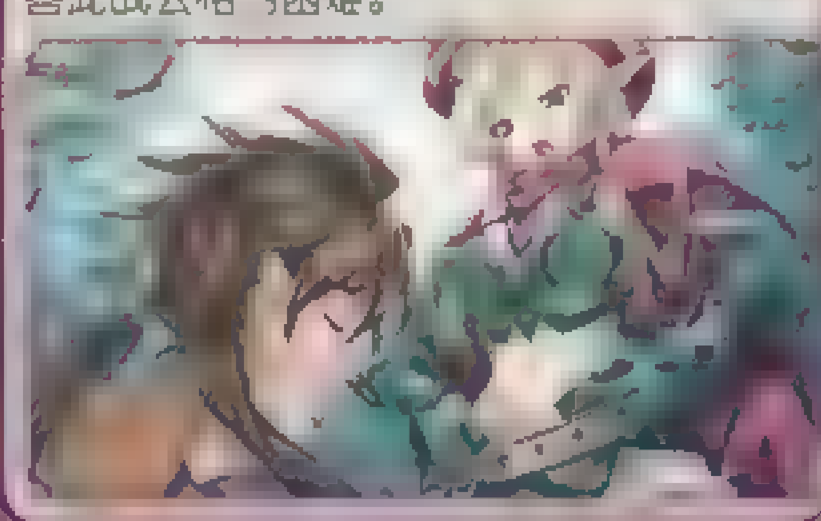
第14A话 森林的守护者

战斗结束后尤米尔突然提到要前往龙的巢穴，原以为武器商人的出现会打消她屠龙的念头，看来这家伙对武器和金钱的执念不是那么容易就能打消掉的。不过负责带路的诺瓦早就偏离了原本的方向，固执的尤米尔居然让诺瓦用她野生的直觉来判断方位，结果龙的巢穴没找到，倒是闯入了山贼的巢穴。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始我方被山贼包围，可以考虑优先解决掉上面的两个山贼后布好阵型等其他敌人自己冲过来。将山贼削减到一定数量后发生剧情，ユーミル和イルマ被偷袭脱离战场，而吸血姬则带着假ユーミル和假イルマ登场。由于ユーミル和イルマ的脱离，我方的战斗力大减，此时必须依靠奴隶兽来撑场面，如果之前没有收服奴隶兽此战会相当困难。

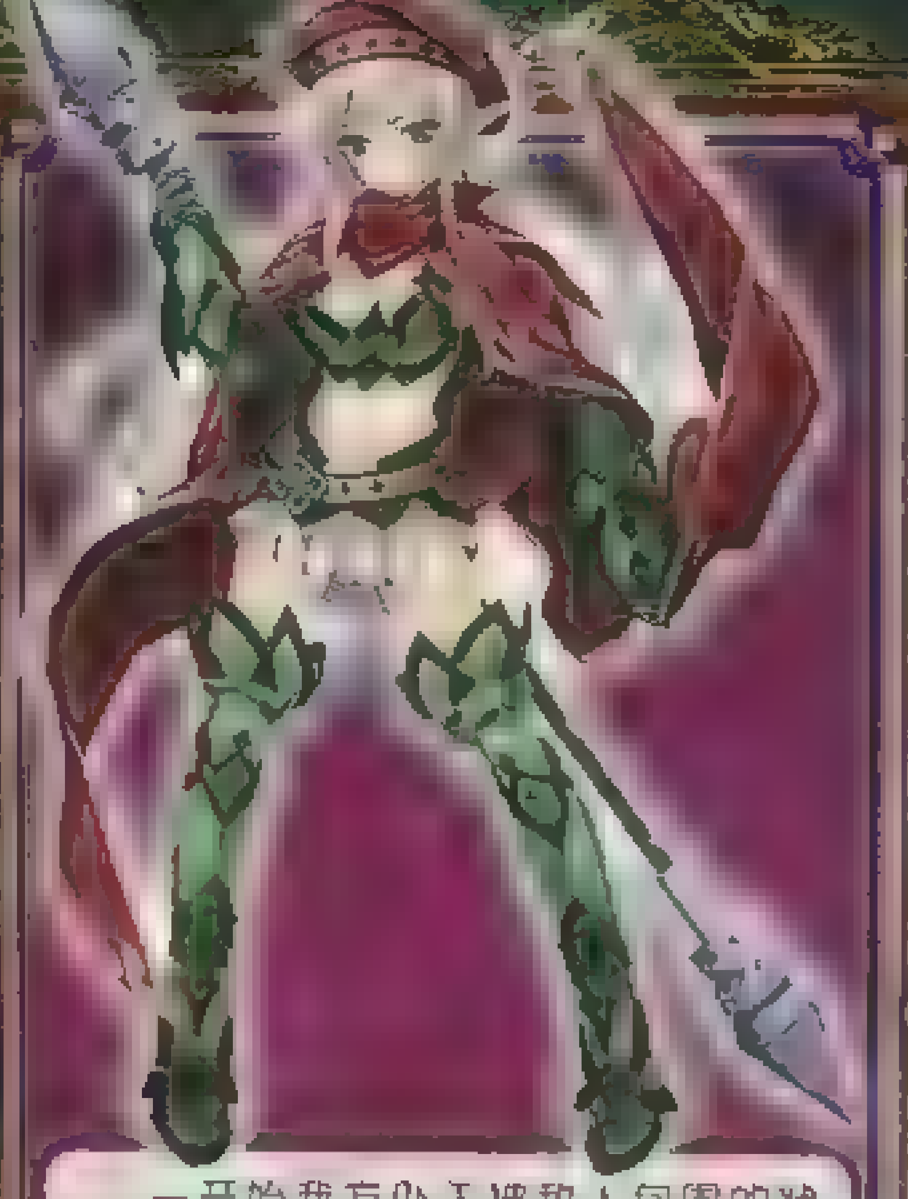


第14B话 炽热之地

虽然没从妮可丝那里打听到卡特丽娜丈夫的下落，不过据说沙漠里有一个会使用催眠术的人，于是大家决定到沙漠里去打探一下情况。我们麾下的艾丽为了报答我的治疗之恩也决定和我们一起行动。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭



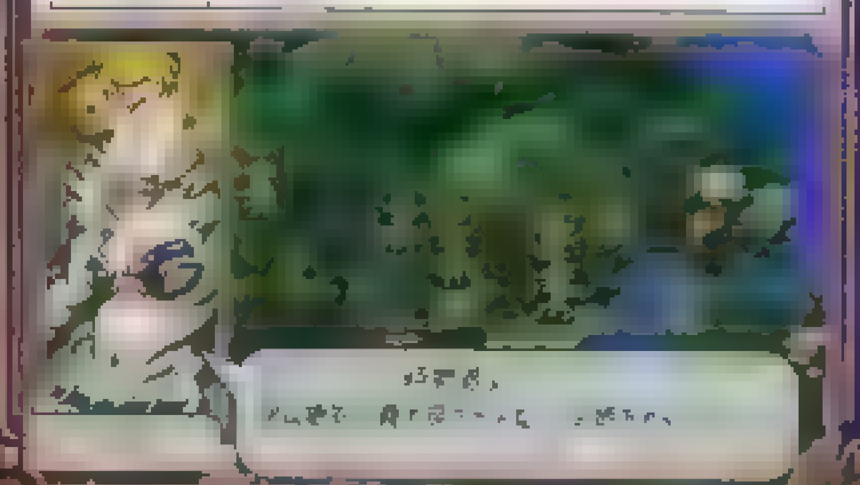
一开始我方处于被敌人包围的状况，可以选择一个方向突围，消灭一定数量敌人后出现大量敌增援以及异兽头领ド ラ，由于本关敌人数量比较多，因此在奴隶兽的收服上会比较困难。后期增援的敌人大多因为地形限制而行动缓慢，因此只要专心突围即可，之后就可以摆开阵势迎接敌人了。本关的敌人以优属性为主，因此最好召唤些美属性的奴隶兽来作战。

第15A话

剧情 [illegible]在塞瓦的师傅阿莱西[illegible]的帮助下，尤米尔和伊鲁玛总算是脱离了生命危险，并且在阿莱西的带领下总算是到达了龙之巢穴的入口，不过烦人的山贼也跟着来了。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭



上面的两只飞行异兽回避率比较高，可以让イルマ和ノワ两个命中比较高的角色上去对付，消灭两个敌人后レイナ和エリナ会在右下方出现，同时イルマ离开队伍，此时要让レイナ尽快与大部队汇合。再消灭一定数量的杂兵后出现伪装异兽，建议等レイナ过河之后再削减山贼的数量，否则レイナ会陷入被エリナ和拟态异兽围攻的困境。

第15B话

剧情 [illegible]沙漠的统治者——阿瑚拉帝国公主梅娜斯[illegible]正在召集技[illegible]而聚集了男人的村庄自然是好色天使和卡特丽娜向往的地方，不过[illegible]是为了寻找自己的丈夫，而另一位则是单纯为了自己的私欲。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

上面的杂兵全为优属性，用三个美属性作战单位守住前方的道路就会比较安全，下面的两个强属性的杂兵可以在第一回合就强行解决掉。一定时间后敌人增援和武者巫女巴同时登场，此时所有敌人的第一目标是巴，应该让巴尽快与大部队汇合，否则没有回复道具的巴很快就会被打败。增援的敌人中有两只可以收服的奴隶兽，由于胜利条件为敌全灭，因此这一话出现的两只奴隶兽可以慢慢收服。

第16A话

剧情 [illegible]没想到在这种荒山野岭居然遇到了雷娜，当然还有一直想要抓捕她的变态老爷拉艾莉娜，当得知雷娜是巴恩斯王国的继承人时，尤米尔就吵着让雷娜购买武器，并且还拿出两个国家签订的武器购买协议来要挟雷[illegible]

青龙米尔晨龙，以此来支援让她的武器升值。

战斗

胜利条件	敌全灭→打倒カトレア
失败条件	エミル战斗不能

本关有一只可收服的女郎蜘蛛，一只章鱼的攻击会分别附加二种不同异常状态，上方的章鱼会附加麻痹状态，中此状态的角色无法进行任何操作，战前可以考虑带点解除异常状态的药品。干掉二个杂兵后拟态异兽出现，胜利条件变更。当敌人被削减到只剩二人时エミル会自动移动到假カトレア面前发生单挑战斗，如果要收服女郎蜘蛛就必须留下足够敌人，建议留下史莱姆和上方的蓝色章鱼。

第16B话

[illegible]

剧情 总算是走到了沙漠中的村庄，不过这里的人都对梅娜斯有着莫明的崇拜，将梅娜斯的话奉为真理，而先于我们接触到梅娜斯的异界魔法使朵拉自然是让梅娜斯下令捉拿由暴力天使所带领的全部人，于是我们不得不和村子里的人开战了。

战斗

胜利条件	敌全灭→打倒メナス
失败条件	我方全灭

开始要面对的是由卫兵和异兽组成的混合部队，六个卫兵离我方部队比较近且为清一色的强属性，因此可以考虑召换两只优属性的奴隶兽出来撑场面。卫兵会陆续攻下来，干掉全部卫兵并回复完毕后继续前进，走到斜坡处时ドーラ会带着增援部队出现，如果本身实力不够强可以考虑全体成员集中在左侧或右侧，这样会减轻不少战斗压力。将所有敌人清理干净后メナス出现，她的攻击力相当高，破坏她的腕部可以获得不错的饰品，不过她的HP低于一定数值后会撤退，最好用援护攻击一口气干掉她。

第17A话

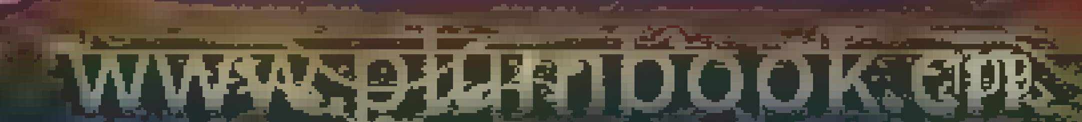
[illegible]

剧情 总算是越来越接近龙的巢穴了，不过我家大小姐却不知道什么原因全身无力，无法战斗，而恰好此时一群异兽又虎视眈眈地注视着我们，看来只有以保护大小姐为前提战斗了。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	キュート战斗不能、キュート以外所有成员战斗不能

这场战斗キュート不受玩家控制，我们的目的则是保证キュート的生命安全。消灭一定数量的敌人后，吸血姬ラミカ会带着龙和两只可收服的异兽登场。由于我方战力吃紧并且这两只异兽的HP非常高，如果之前没有通过自由战斗练过级，想在这一话收服这两只异兽的难度相当大，建议等二周目或者三周目再考虑收服。



第17B话

[illegible]

擅长使用诱惑术的梅娜斯的爱好居然是养奴隶，之前向我们发起进攻的村民就是被她诱惑的奴隶。如果把我变成奴隶天天侍奉在她的石榴裙下也就罢了，可她偏偏看上了我家小姐，真是可恶绝不可以！不让我侍奉你，也不让小姐侍奉你！

战斗

胜利条件	敌全灭 ·打倒メナス
失败条件	キュート战斗不能

本关的敌人非常多，将前期的敌人消灭掉一半后，メナス会连同8个卫兵一起出现，因此战斗时应该尽量将战线拉到地图最下方，这样才能保证増援的敌人冲过来之前将其他杂兵解决掉，本关的敌人依旧以强属性为主。

第18A话

[illegible]

小姐的病情逐渐恶化，而小姐发病的原因和龙的出现有着一定的关系，为了让小姐恢复健康，我们……打算前去屠龙计划，不过那人的吸血姬始终纠缠着我们。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	キュート战斗不能 キュート以外所有成员战斗不能

本章同样有一只可收服的异兽，一开始敌人的站位比较集中，可以将队伍围在キュート周围等对方自己冲过来，将杂兵全部干掉之后异界的魔法使ドーラ带着援军和龙一起出现，之后除ドーラ外的所有敌人会一起向我方攻过来。此时只要将龙的HP削减为0后就会触发剧情，之后就是单挑二连战，出战角色可以自己选择，由于对方两人都是优属性，因此推荐用美属性的ノワ出战。

第18B话

[illegible]

由于疏忽，我家小姐最终还是被梅娜斯给掳走了，不过看样子梅娜斯并没有将小姐当做奴隶的意思，经过一番苦战之后，我们击败了梅娜斯，将小姐救回了。随着梅娜斯的再度沉睡，之前被迷惑的村民也恢复了神志。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

将初期的杂兵消灭干净后，メナス、ドーラ、ラミカ三人以及十多个杂兵一起出现，各种属性的敌人从三个不同的方向同时攻过来，原地等待敌人冲过来势必会多面受到攻击，因此一定要选择一个方向突围，建议战前给所有角色多装备些回复药，光靠两个人的回复魔法是远远无法满足需求的。将所有杂兵再次全部消灭后触发剧情，之后便是与メナス的单挑战斗。

第19话

[illegible]

之前小姐在危机时刻发出的强大力量至今还历历在目，不过小姐好像自己并不知道当时的所作所为，在大家的追问下，[illegible]小姐体内[illegible]来[illegible]向大家讲述了事件的始末，[illegible]本是魔界之[illegible]三姐妹中的[illegible]，由于被封印[illegible]魔界和其他世界没有任何关联的孤立空间，不过由于[illegible]她们这些参与[illegible]的活动，魔界渐渐开始和我们的世界有了联系，[illegible]接的地方——魔女的沼泽

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然敌人的数量很多，不过我方的阵容也非常强大，依旧保持在原地等待敌人自己过来送死就可以了。将所有敌人全部干掉后，右上方エリナ带着一群卫兵出现，不过实力并不算强，算是比较简单的一场战斗。

第20话

[illegible]

一大群人闯入沼地魔女的地盘，作为该地的主人自然不

不过，身为沼地魔女的手下，梅莎娜自然要担任起"迷害"的责任，对于毫不迷惑的史莱姆头子我们实在没有耐心和她周旋，先将她打倒不能还嘴再说。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

开始要面对的敌人是攻击附带各种异常状态的史莱姆和章鱼，可以事先准备好恢复各种异常状态的药品。将所有敌人消灭后，ラミカ会带着一群绿兽在右下方出现，左上方也会出现二只史莱姆，不过后方的史莱姆能力实在太低不足为惧，前方的敌人又全都集中在一个方向，用老方法守株待兔就可以轻松解决掉它们了。

第21话

黄泉之门

将事情的始末大致告诉梅莎娜后，这个家伙也意识到了事态的严重，最终决定让我们继续前进。

而她则要将事件报告给自己的主人。受到了沼地魔女的阻挠我们很快就到达了冥界的入口——黄泉之门，不过来自异世界的追兵是不会轻易放行的。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

本关要对付由拟态异兽、龙以及普通异兽组成的混合部队，左侧的宝箱开启后会出现一只优属性的木乃伊，可以让回避高的ナナエル去完成开宝箱的任务。这一关的地形对普通移动方式的角色很不利，因此在召唤奴隶兽时就尽量用空中部队吧。

第22话

[illegible]

[illegible] 虽然之前在黄泉之门，米歇尔已经现身并且明确地告诉米拉她的意愿，但是不知悔改的米拉再次和吸血姬拉米卡一起在斯提克斯河边再次伏击我们企图将米歇尔带回去。真不知道该说她们忠心还是死心眼。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

本关一开始我方就腹背受敌，不过右下方跟随エリナ的杂兵数量比较少，可以优先选择攻击エ[illegible]排除后患。地形依旧对普通移动方式的角色不利，不过比前一关要好得多，注意不要走进毒沼地形里。杂兵数量减少到一定程度时会出现两条龙的敌增援部队，龙的命中不高，几乎等于是送经验。

第23A话

不速之客

[illegible] 带着一批人返回地面收集物资，我们则继续往冥界前进。沼地魔女的手下之一——冥王引导者[illegible]担任起了指引大家前进的向导，不过很快就被异界来客与梅萝给抓住了去路。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

这一关的地图比较大，敌人会从两条道路攻过来。前进时会遭遇多批伏兵，宝箱所处位置的魔方阵对能力有比较高的加成，不过开启宝箱后也会有敌人的增援出现。第一次靠近ラミカ和メロ　ナ时她们会后退到地图底端，当然沿途依然会出现伏兵，本关敌人很多，最好保持大部队走在一起，尽量保证不被破甲。

第23B话

贪食的[illegible]

[illegible] 自己带领的队伍继续探索通往魔教界的入口，[illegible]和小维[illegible]一起来到城镇购买旅途必须的物资，[illegible]和体内的米歇尔已经可以随时互换了，看两个人吵架是一件非常开心的事。不过来自魔教界的异兽们并不打算让我们继续开心下去。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

城镇的道路比较窄，可以利用这一点将敌人堵在路口处不给它们围攻的机会，不过这样一来我们也无法快速杀敌。增援的敌人在城镇四周出现，可以在原地等待它们自己围过来，只要守好路口就行，没什么难度的一战。

第24A话

[illegible]

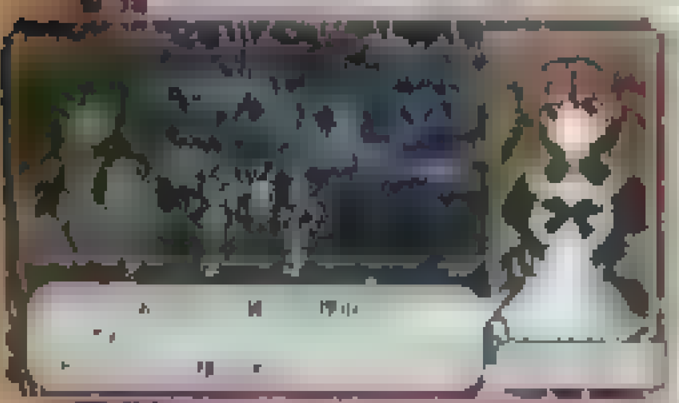
剧情

在巨大好处的诱惑之下，沼地魔女决定帮助异界的龙之巫女护除参加女王之刃的勇者们以及抓住叛变的米歇尔。作为沼地魔女手下之一的艾丽最终还是选择了追随自己的主人，虽然很希望能一路带领我们到达冥界，不过既然是敌对状态，就只有拳头说话了。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

消灭掉5个敌人后触发剧情，此时左下和右下出现敌人的增援并且アイリ叛变。如果アイリ的HP低到一定程度时也会触发叛变剧情。建议让アイリ跟着大部队走，等她叛变之后第一时间就可以干掉她，不然她可是会使用隐身技能的。之后一路往上碾压过去，拿宝箱后依然有敌人增援部队。



第24B话

[illegible]

剧情

虽然与我们共处了很长一段时间，不过暗杀者毕竟还是暗杀者，奉女王之命暗杀雷娜是伊鲁玛的职责所在，深知再继续拖下去可能永远都没机会动手的伊鲁玛最终还是做出了背叛的举动。

战斗

胜利条件	打倒イルマ
失败条件	レイナ战斗不能

本关的目的是打到イルマ，大部队与イルマ的距离不是很远且途中杂兵数量不多，如果为了快速过关可以把目标直接锁定在イルマ身上，不过这样做势必会浪费不少经验和金钱，还是干掉所有的杂兵和增援部队后再完成战斗吧，打到イルマ后还有她与レイナ的单挑战。

第25A话

追击

剧情

炎热的地狱让身穿巫女装的巴已难以忍受，不过这种忍耐也快到头了，虚数界的入口就在前方不远处。不过走到哪里都能遇到的异界来客是不会让我们轻松到达目的地的。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

熔岩地形会造成每回合15%的伤害，移动时一定要注意。将第一批敌人全部肃清后，吸血姬会带着增援部队出现。右上方的宝箱是金钱，而且开启后会出现两个HP很厚的石头人，因此可以无视这个宝箱。本关敌人数量并不多，做好回复工作就不会有危险。

第25B话

[illegible]

剧情

在大家的帮助下，伊鲁玛和雷娜之间的战斗暂时告一段落。到达女王之都盖诺斯后发现这里一片狼藉，问过村民后才得知龙之巫女已经开始对这个世界发起攻势了，看来要抓紧时间和巴会合前往虚数界才行。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始我们被怪兽完全包围，不过怪兽的实力不算强，可以兵分两路进行消灭。随着敌人数量的减少，一共会出现五批增援部队，前四批为普通异兽，分别在左上、左下、右上、右下四个方位出现，第五批为二只拟态异兽，分别在左上、右上和右下出现，提前做好战斗准备，等敌人一出现就马上歼灭。

第26A话 前往魔族界 [illegible]

[illegible]着魔族界[illegible]回意在[illegible]方，[illegible]猎人的吸血姬又带着异兽大军挡在了我们的面前。有如此[illegible]主人办事的手下实在是龙之巫女的骄傲啊。要不是因为敌对关系我都想好好夸奖[illegible]

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然一开始ラミカ离我们的位置不远，不过途中的岩浆地形伤害不低，因此还是老老实实绕远路吧。打败ラミカ后，ド　ラ和增援部队会出现在我方的初始位置，虽然增援的敌人数量不多，不过又要老老实实绕　次路，比较花时间的一关。

第27话 来自[illegible]魔族界的[illegible]

在魔族界入口处和蕾娜一行人汇合之后，大家开始为前往魔族界做最后的准备。不过在晚上[illegible]所以[illegible]发现的[illegible]龙之巫女[illegible]对不起[illegible]

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

本关的地图比较大，随着敌人的削减会出现几批状态异兽的增援。将全部敌人消灭之后ラミカ会和增援　起出现，增援的敌人全是龙，不过数量并不多并且比较分散，可以考虑兵分二路进行歼灭。

第26B话 前往魔族界 [illegible]

在肃清了街道的敌人后，女王解除了伊鲁玛哦杀蕾娜的命令。虽然巴里斯伯爵和女王的关系向来不好，不过在这个生死存亡的关头大家的态度[illegible]一致对外。在得知我们的计划后，女王[illegible]为我们补充了物资。不过在离开王城时[illegible]遭遇到大异界来客以及被催眠的[illegible]与库罗德特的袭击。

战斗

胜利条件	敌全灭+打倒エリナ　クローデ　ト
失败条件	レイナ战斗不能

开局要面对的是)量杂兵和异界魔去使ド　ラ，击败ド　ラ后吸血姬ラミカ带着兽援部队登场，并且ド　ラ全恢复。再次击败ド　ラ或ラミカ后エリナ和クローデ　ト出现，剧情后胜利条件变更。由于エリナ和クロ　デノト出现时还会附带批卫兵在我方初始位置，因此在这两人出现之前就应该让大部队全部移动到下方，这样不但可以避免被卫兵攻击，还可以直接攻击增援的エリナ和クロ　デノト。

第28话 [illegible]

由于救小姐心切，在没和大家打招呼的情况下就往魔[illegible]大量冲实在是对不起各位了。大家没有因为[illegible]

战斗

胜利条件	10回合以内我方全员到达指定目标
失败条件	我方任意角色战斗不能　10回合以内我方未能全员到达指定目标

本关的目的就是冲，将战力平均分配后兵分两路往目的地冲刺。由于男主角的离开，负责治疗的就只有メルファー人，因此出战前尽量多带些回复药。每次移动时都要争取达到最大距离，不然以メルファ　、エ　ミル这种移动速度本来就不高的角色是没办法在规定时间内到达指定地点的。这场战斗不会有敌人的增援部队，因此可以放心前进，不要想着全灭敌人，就算全灭了也必须将所有人脱离后才能过关。

第29话

[illegible]

[illegible]在所有同伴和我的鼓舞下，小姐和米歇尔凭着自己的力量挣脱了龙的束缚，精神受到打击的另外两个龙之巫女离开了现场，剩下的[illegible]米卡再次成为了我们的对手。

战斗

胜利条件	敌全灭
失败条件	キュート战斗不能

本关的地图不大，不过敌人数量却不少，两次敌增援都出现在地图左下和右下方，可以先分派作战单位前往做好战斗准备，解决掉两次敌人增援部队后就可以开始进攻了。

第30话

龙之[illegible]

[illegible]米歇尔的两个姐姐因为召唤神龙失败非常愤怒，[illegible]把怒气全撒在我们身上。[illegible]虽然龙之巫女的力量十分强大，不过有小姐在身边的我也是无人能敌的，[illegible]模式力量全开，治疗的事情就交给我吧，大家全力修理掉那两只萝莉！

战斗

胜利条件	打倒龙之巫女
失败条件	我方全灭

这应该算是流程中的最终关卡，龙之巫女的实力非常强大，建议将队伍平均等级练到35以上再来挑战，不然只有被蹂躏的份。途中的杂兵不算多，增援一共有两批，都是低等异兽，龙之巫女的HP高达五万，各项能力值也是高得可怕，除了要提升等级，在装备改造上也必须有一定的要求，不然很容易就被破甲了。各种降对方能力和增加自身能力的技能自然要全部用上，接下来就是消耗战了，不过好在对方不会每回合自动回血，实际难度比某几作《机战》要简单得多。

第31话

巴恩斯家三姐妹
钢铁姬尤米尔
光明天使[illegible]

从虚数界返回后，大家又开始了自己的修行之路，而我[illegible]

战斗

胜利条件	打倒对手
失败条件	我方对应角色战斗不能

不管走哪条路线，最后都会与某个和该路线主角有渊源的角色进行战斗，战斗难度很低，胜利之后就可以迎来Ending了。

文 胧月 美编 咕噜

9時間 9人 9の扉

NINE HOURS NINE PERSONS NINE DOORS

極限脱出

继《428》后，Chunsoft又打造了这款"999"音响小说。该社的文字AVG向来拥有引人入胜的剧情和系统，让玩家能沉浸在文字中却不感到枯燥之味。这次，游戏的剧本由擅长炫才式写作手法的打越钢太郎主笔，同时拥有"密室脱出"类的解谜系统，玩家的参与性得以积极调动，身临其境地突破这个危险的游戏。

胜利条件：以3~5人的组合方式穿过复数的门，到达写有数字"9"的门前，在满足特定的条件后穿过该门即为胜利。

规则一：要想逃到船外，必须穿过船内写有数字的门。

规则二：要想打开数字门，各人手环上数字相加获得的"数字根"必须与门上所写的数字相同。

规则三：在打开一扇门时，参与的人数限定在3~5人之间。

规则四：最后的门上数字为9，打开这扇门后就能完全到达船外。

规则五：如果违反以上开门规则，角色的手环内置的起爆器就会运作，导致该名角色体内的[illegible]型炸弹发生爆炸。

规则六：除非角色死亡或成功逃脱，否则绝对无法取下手环。

手环

船内的9名角色被人强行在左手上安装了手表形特殊装置，每名角色的手环上都显示不同的个位数字，分别为1~9，将这些数字组合可通过数字门。另外，每个手环都内置了起爆器，一旦角色没有按照规则通过门，他就会因身体里的[illegible]型炸弹自爆身亡。

数字根

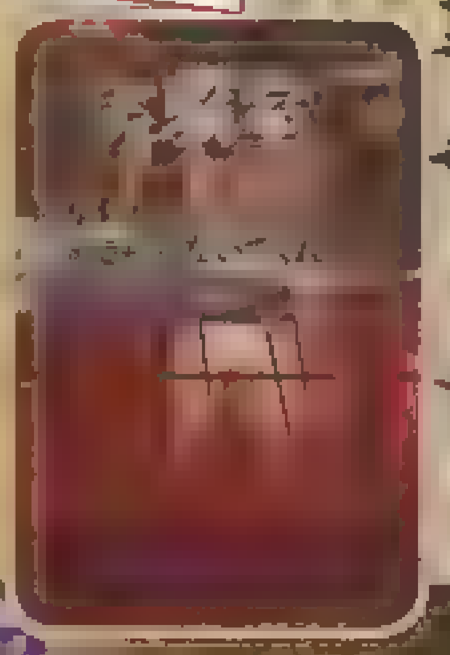
所谓数字根，是指将若干角色（3~5名）手环上的数字相加得出一个标记为XY的两位数，再将十位数X和个位数Y相加后得到的数字。比如当想通过写有"5"的数字门时，可以让对应1、6、7三个数字的角色组队（1+6+7=14，1+4=5）。游戏中自带计算数字根的工具，不会给玩家造成困难。

门

每一扇数字门前都有被称为RED的电子开锁装置，当3~5人的小队将手环放到RED上时，该装置会自动辨认手环的数字根是否与门上数字一致。在一致的情况下便会打开门，同时在9秒后关闭。当小队顺利穿过数字门后，手环上的起爆器会自动启动，这时需要尽快在门的那面找到被称为DEAD的装置，让小队全员再度验证一次手环。如果RED成功启动后的90秒内没有找到DEAD，那么进入门中的人就会自爆身亡。

数字"0"

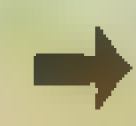
除了已知的1～9外，游戏中还存在一个代号为"0"的游戏主办者。他一直在出现的时候都身穿黑衣并且戴着面具，无法从外表判断其真正身分。

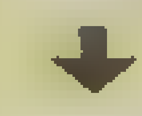


游戏的流程

游戏的流程

密室脱出部分 → 音响小说部分





↓ 前往新密室

选择要进入的门

操作技巧

在密室脱出部分按下START键可调出存档功能。在反复进行多周目时，按住十字键的→可以快速跳过看过的对话。

音响小说部分

每次逃出密室后，众人又会站到写有数字的门前。一般来说，出现在眼前的数字门不止一扇，选择的组队方式会影响到通过的是哪一扇门。一方面需要尽量让更多人存活，另一方面每个人在选择组队对象时都有自己的顾虑（如5号的淳平和6号的紫是青梅竹马，前者就想和后者一起行动），门前展开的心理较量是本作的一大看点。

密室脱出部分

以触控笔或十字键操作主人公的移动，发现可疑的物品后点击调查，就有机会获得逃出房间的道具。部分道具无法直接使用，需要玩家打开菜单后手动组合。由于这次打开门需要各角色手环上的数字相加获得的数字根，因此密室中主人公也可以跟其他角色对话以获得逃脱线索。部分解谜由多个房间组成，玩家需要来回走动，致力解开一个个BOSS级的密室。

真结局

玩家在存档时应该已经留意到上屏的6个正方形问号图案，这代表游戏总共拥有的6种结局。每当玩家按照特定选项进入一条路线并通关后，上屏的对应问号就会变成图案。按照从左到右的顺序分别将它们命名为"斧结局"、"棺材结局"、"常结局"、"情结局"、"刀结局"和"潜水艇结局"。在这些结局中，斧、刀、潜水艇是BAD END，潜艇和棺材分别打穿会出现预告篇入结局，只有完成棺材结局后才能看到作为最终结局的前篇。下文笔者会将进入6条路线的关键选项列出，给还在为真结局苦恼的玩家参考。[illegible]进入对应结局，但并非唯一答案。

茜结局

进入条件：打穿信结局

大阶段　音响小说部分

关键选项：このまま【4】の扉でかまわない。其他选项任意。

等候室　密室脱出部分

关键选项：受け取る。其他选项任意。

厨房　密室脱出部分

关键选项：确かに不思议だ。首をかしげる。其他选项任意。

大病室　音响小说部分

关键选项：【7】の扉を选ぶ。其他选项任意。

手术室　密室脱出部分

关键选项：四叶のクローバーを手渡す。其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分）

关键选项：【1】の扉だ。其他选项任意。

斧结局

进入条件：无

大病室　音响小说部分

关键选项：【1】の扉を选ぶ。其他选项任意。

手术室　密室脱出部分

关键选项：とにかく……其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分

关键选项：【 】の扉だ。其他选项任意。

棺材结局

进入条件：无

大阶段　音响小说部分

关键选项：このまま【4】の扉でかまわない。其他选项任意。

等候室　密室脱出部分

关键选项：受け取る。其他选项任意。

厨房　密室脱出部分

关键选项：气になる，其他选项任意。

大病室　音响小说部分

关键选项：【7】の扉を选ぶ。其他选项任意。

手术室　密室脱出部分

关键选项：C09のこと知ってるのか？关键选项2：四叶のクローバーを手渡す。其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分

关键选项：【1】の扉だ。其他选项任意。

信结局

进入条件：无

大阶段　音响小说部分

关键选项：やはり【5】の扉に入ろう。其他选项任意。

大病室　音响小说部分

关键选项：【9】の扉を选ぶ。其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分

关键选项：【[illegible]】の扉だ。其他选项任意。

刀结局

进入条件：无

大阶段　音响小说部分

关键选项：このまま【4】の扉でかまわない。其他选项任意。

大病室　音响小说部分

关键选项：【7】の扉を选ぶ。其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分

关键选项：【6】の扉だ。其他选项任意。

潜水艇结局

大阶段　音响小说部分

关键选项：このまま【4】の扉でかまわない。其他选项任意。

大病室　音响小说部分

关键选项：【7】の扉を选ぶ。其他选项任意。

第二次返回大病室　音响小说部分

关键选项：【2】の扉だ。其他选项任意。

密室脱出

本作共有10个密室，玩家在6条路线中都会遇到。突破过的密室会保存在主菜单"脱出の记忆"的选项里，可随时反复挑战。在第一遍攻略密室时，玩家可按部就班地搜寻线索，而多周目需要攻略相同的密室时，则可以按照最简过程通过，以节省时间。下文会列出所有密室的通过步骤，步骤前带有●符号的表示最简过程，不带此符号的步骤可以省略不做。

3等船室

1.调查铁柜，在板凳上找到"ドライバー"。
2.调查墙上的软木板找到"赤文字のメモ用纸"。
3.洗脸池上找到"フォトフレーム"。
4.●拉开铁门边的帘子，找到"赤い键"。
5.●在铁柜上方的茶壶里找到"青い键"。
6.将"ドライバー"和"フォトフレーム"组合，获得"豪华客船の写真"，调查照片背面。
7.●将红色钥匙插入床边白色帘子后的红色手提箱，输入1115后扭动钥匙，找到"赤いカードキーの束"。
8.●将蓝色钥匙插入床上的蓝色手提箱，输入1121后扭动钥匙，找到"青いカードキーの束"。
9.●对门上的装置分别使用两种钥匙卡后，选择1、6、7三张卡打开铁门逃离。

解谜要点：调查豪华客船的照片反面得知片假名与数字的对应关系。在日语五十音图中，片假名"ア"被定义为数字11，ア行（"行"是指五十音图中的横行）后面的假名（イ、ウ、エ、オ）则以个位+1的法则递增（12、13、14、15），ア段（"段"是指五十音图中的竖列）的假名（ア、カ、サ、タ……）以十位+1的法则递增（21、31、41、51……）。这样，开启红箱子的关键词アオ为"1115"，开启蓝箱子的关键词アカ为"1121"。

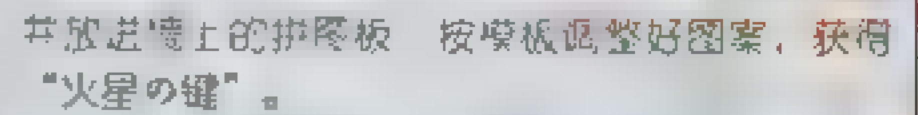
2等船室

淳平调查的房间

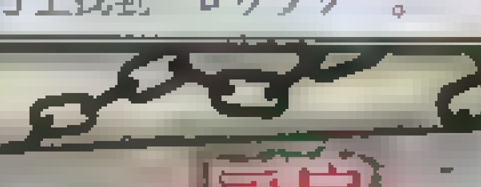
1.●在桌子上找到"マッチ"。
2.在卧室的画框内找到"船内地图"。
3.●在化妆台中找到"ドレッサーの键"。
4.●在浴室点击从上数第五格、从右数第三格的瓷砖，获得"プレート"。

八代调查的房间

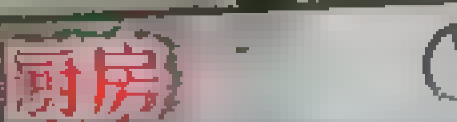
5.●桌子上找到"ロウソク"。
6.在卧室的画框内找到"船内地图"。
7.●对化妆台使用钥匙找到"プレート"。
8.在床上找到"カーテン"。
9.●蜡烛熄灭后调查化妆台得到"烛台の键"。
10.●对玻璃柜使用"烛台の键"获得"プレート"。
11.●将三块"プレート"一共放进墙上的护壁板，按模板调整好图案，获得"火星の键"。

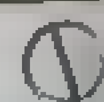


12.对走廊的门使用钥匙后逃离。



厨房



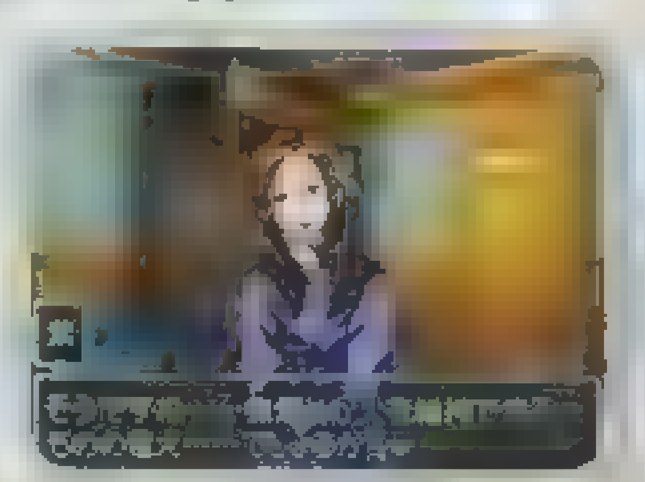


1.●洗碗池边找到"砥石"。
2.●在食物库架子上的奶酪后面得到"オイルビン"。
3.●从食物库左侧架子的盒子里找到"错びた包丁"。
4.●对冷冻室前门闩使用オイルビン后进入。
5.●在冷冻室的冰箱里内找到"冻った鸡肉"和"ドライアイス"。
6.●冷冻室的地板下找到"丈夫な纽"、"ペットボトル"。
7.●冷冻室的架子上找到"豚肉の块"。
8.●把"冻った鸡肉"和"ドライアイス"组合，获得"ドライアイス（粉碎后）"。
9.●将"ドライアイス（粉碎后）"与"ペットボトル"组合，获得"ドライアイス入りペットボトル"。
10.●将"ドライアイス入りペットボトル"与"丈夫な纽"组合获得炸弹，然后对门使用。
11.●逃出冷冻室后将"豚肉の块"放到烤肉架上。
12.●将"砥石"与"错びた包丁"组合后切肉，获得"豚肉のメモ"。
13.●调查保险柜，输入数字"43"将其打开。（解法：根据猪肉内纸条上"密码C+10+F"的提示，换算成十六进制后C=12、F=15、10=16，总之即为43），获得"土星のカードキー"。
14.●对走廊的门使用钥匙后逃离。

书库

1 ●从地下的书架找到“绘本”。
2 ●从二楼的书架找到两册“绘本”。
3.●调查一层有4册不同质地书的书架，将它们重新排列成如下句子（意为“打开这里获得灯泡”），获得“强力な电球”。

OPEN
H 1 !
F N
BULB
ここをひ
らいてで
んきゅう
みつける



4 ●前往地下，调查拨号式钥匙的书架，按照里面书背上显示的号码输入632415后获得“强力な电球”。
5 ●前往二楼，调查书架上封面正对着视线的那本书，将书移开获得“强力な电球”。
6 ●获得一个灯泡后，与地下黄色装置的灯泡交换。
7.●寻找黄色装置台面上的绘本，并重新调查一次之前获得的3册绘本，变为“飞び出す绘本”。全3册都变化完毕后将它们设置在台面上。
8 ●调查投影的文字后调查书架的书。
9 ●剧情完毕后按下书后面的按钮，前往上一层。
10 ●解开罗马字母之谜，（解法：显示的罗马数字分别对应13、14、10、13，将其转换为十六进制则对应字母D、E、A、D。）输入“DE AD”即可。
11.从打开的门逃离。

书斋

1 ●在柜子中找到“モールス信号表”。
2 ●调查蓝色屏幕后开始解谜，按照右图数字组合即可获得“十字の纹章”

3.●调查操舵轮，按照南、西、东南、东北、东、北、东的顺序转动操舵轮，获得“舵轮の纹章”。
4 ●打开卷帘门后的箱子，发生剧情。
5 ●调查输入莫斯代码的屏幕按右图顺序输入密码，依旧是一长按，一短按。成功输入完毕后获得“暗号の纹章”。
6 ●打开卷帘门后的箱子，发生剧情。
7 ●从棺材中获得“海王星の键”　“棺桶の纹章”。
8.●将“舵轮の纹章”嵌入电脑桌旁的孔内，启动电脑。
9.●接下来依然是数字根的问题，按照顺序解答就能依次嵌入纹章。答案如下：

舵轮纹章
5→8、　、6、4
3→1、2、4、5

十字纹章
1→2、3、5
7→8、7、6、4

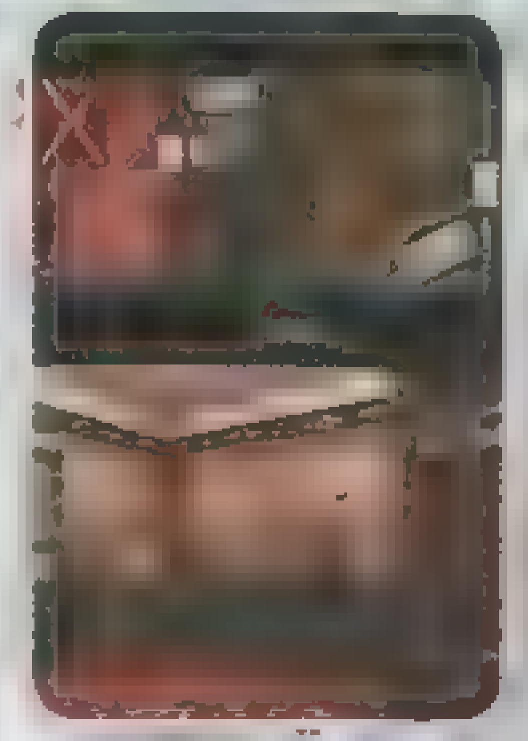
暗号纹章
　4、5、
→7、6、8

棺桶纹章
8→2、4、5、7、8
9→无

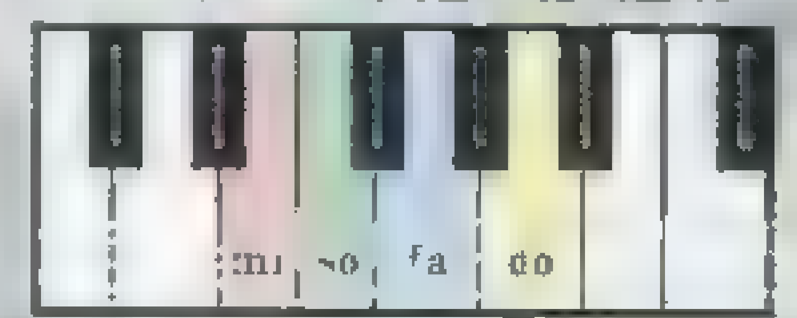
10 ●逃离密室

1等船室

1 ●卧室中有两扇并排的小门，进入右边的一扇，调查后获得“谱面プレート（ド）”。
2 ●调查卧室床上的枕头，获得“谱面プレート（ラ）”。
3.●进入有壁炉的房间，进入两扇并排小门的左边一扇，调查获得“谱面プレート（ソ）”。



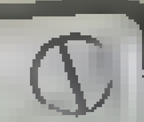
4.●调查青色的瓷器，获得“壶”。
5.●进入浴室，对浴缸里的水使用“壶”，然后拔掉水栓，获得“谱面プレート（ファ）”。
6 ●返回壁炉房间，对壁炉使用装过水的壶灭火，得到“谱面プレート”。
7 ●返回卧室，对钢琴使用“谱面プレート”，然后按照谱面弹琴即可。钢琴的旋律分四段，分别是mi so fa do，mi fa so mi，so mi fa do，do fa so mi。四个琴键的位置请参考图片。



カジノ

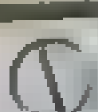
1 ●调查柜台获得"1のカード"。
2 ●调查柜台后面的酒架获得"4のカード"。
3 ●调查桌子获得"5のカード"。
4 ●调查赌桌获得"3のカード"。
5 ●调查暖炉上方获得"6のカード"。
6 ●点亮暖炉上两侧的灯，可依次看到梅花、方块和红心的投影。
7 ●调查暖炉下柴堆旁的蓝色袋子，获得"コイン袋"。
8 ●对中间一台老虎机使用"コイン袋"，启动老虎机后分别点击老虎机上梅花、方块和红心的图标，获得"金星の键"、"2のカード"。
9 ●回到赌桌，调查赌具，将2、3、4三张牌放到指定区域，获得"8のカード"。
10 ●走到被锁住的门旁边的白色装置，先把8放到要孔室，进一步打开内部装置，再把剩下的5、6、7放到指定位置。
11 ●门被成功打开，逃离。

解密关键 **这里的所有数字谜都是字根，首先赌桌上要求三张牌的字根比8大，那么只有2、3、4这一种组合；接着要求某张牌与数字1相加的数字根等于9，那么只有8符合条件；最后的5、6、7相加等于18，数字根同样是9。**



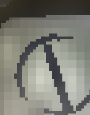
实验室

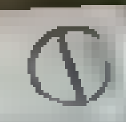
1 调查绿灯亮起的储物柜，获得"エタノール"。
2 隔着玻璃调查四叶所在房间的空平台。
3 将"エタノール"交给四叶后，多次调查空平台，接着在铁栅处获得解谜提示。
4 ●调查挂钟右下方的器材架，获得"三つ又电源ケーブル"。
5 ●对储物柜旁的液晶显示器使用"三つ又电源ケーブル"，暂时无效。
6 ●透过大玻璃调查地面的线路后与四叶对话，然后从铁栅处获得"ふた又プラグ"。
7 ●将"ふた又プラグ"与"三つ又电源ケーブル"组合获得"ふた又电源ケーブル"。
8 ●对储物柜旁的液晶显示器使用"ふた又电源ケーブル"，然后点击右上、左上、右下、上中4个色块，储物柜的红灯变为绿灯。
9 ●调查储物柜获得"起动キー"。
10 ●将"起动キー"插进时钟左下方的钥匙孔。
11 ●透过玻璃调查人偶头侧的起电装置，对四叶对话两次后发生火灾剧情。
12 ●从解除封锁的铁门救出四叶，逃离该密室。



蒸汽机关室

1 ●上到2F，经由A门穿到B门，获得"ハンドル"。
2 ●进入C门，将"ハンドル"安装到滑轮上并转动。
3 ●返回1F，在履带左边找到"何かの制御盘"。
4 ●将"何かの制御盘"嵌入履带右边的装置内。
5 ●调查履带左边获得"石炭の箱"。
6 ●把获得的煤投入蒸汽机的燃烧口。
7 ●走到1F和2F之间的楼梯，拉下把手后让金、银、铜三个轮子转动，然后在三个轮子上分别找到对应圆盘。
8 ●把圆盘按"银在上，金在左下，铜在右下"的组合方式放到楼梯的装置上，旋转圆盘让盘面的红线部分正对中心，组成六芒星的形状。
9 ●逃出密室。





资料室

1 ●首先收集9个人的卡片。
a 楼梯下方的白色袋子和盒子里能找到三张。
b 地面蓝色的箱子里找到一张、蓝色箱子旁边的白色袋子和木箱里面能找到二张。
c 电网前的两个白色袋子里各找到一张。
2 ●对蓝色箱子使用9张卡片，获得"9本のピン"
3 ●登上楼梯，利用6个钥匙孔完成数字根为1～9的所有组合。解法如下：1→541、2→821、3→921、4→843、5→734、6→987、7→745、8→647、9→981。
4 ●完成最基本的3阶幻方。将1～9填进格子，保持横、纵、斜的三个数字之和均为15。把5填到正中间，四角填偶数即可。
5 ●电梯启动，先逆时针将所有箱子移动一格，将箱子调整为十字。优先将箱子嵌入从上往下数的第一个黄色格子，然后再将剩余的箱子嵌入剩余的三个格子即可。
6 ●终于可翻越电网，从棺材中获得"错びついた键"。

シャワー室

1 ●在架子上获得"トレレ・トヘ バ"和"ルミノール试药"。

2 ●从盛放清扫用具的地方获得"バケツ"和"ホウキ"。

3 ●从马桶的水箱里获得"ドライバ"和"赤いカ ドキ"。

4.●对墙壁上的温度计使用"ドライバー"后获得"温度计"。

5 ●在写有LR血色文字的地方使用"ルミノール试药"。

6 ●按下旁边的按钮以熄灭灯光，看到LLRLRL的字样。

7.●L代表左，R代表右，把阀门的方向调成"左、左、右、左、右、左"。

8 ●将最右边的阀门向左扭，从排水沟内获得"青いカ ドキ"。

9 ●将"トレレットペーパ"和"ホウキ"组合得到数字634+。

10 ●对淋蓬头使用温度计得到数字"957+"。

11 ●对淋浴处使用"バケツ"后获得"お汤の入ったバケツ"。

12.●将热水倒进厕所的水箱，得到数字"185"。

13 ●最终密码为957+634+185=1776。逃离密室。

监禁室

1 ●在一号室的马桶上方取得"取っ手"。

2 ●在一号室马桶卷纸处调查获得"ドライバーの轴"。

3 调查二号室的床获得"ひざ掛け"。

4 ●调查二号室的桌子获得"中央の部屋の引き出し"。

5 ●将"取っ手"和"ドライバーの轴"组合获得"ドライバ"。

6 ●返回一号室，对桌子上的螺丝使用"ドライバー"获得"手前の部屋の引き出し"。

7 ●将在一号室获得的抽屉安装到二号室的桌子上，拉开抽屉后获得"パネル"。

8.●将"ドライバー"与"中央の部屋の引き出し"组合获得"ハンドル"。

9 ●对二号室的水龙头使用"ハンドル"，拧开水龙头，等水要上来后回到一号室的洗脸池，得到第二块"パネル"。

10 ●前往三号室调查光柱，分别对两个镜子使用"取っ手の无い引き出し"。得到太阳4，月亮7的提示。

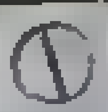
11.●在一号室有太阳图案的马桶旁拉4下，在二号室有月亮图案的马桶旁拉7下。

12.●打开三号室的抽屉，得到最后两块"パネル"和一张"メモ"。

13 ●对有EMERGENCY的铁门使用"パネル"，把单词中的3个字母"E"和最后1个字母"Y"都替换成"パネル"后逃离密室。

解迷关键：EMERGENCY=危机，EMERGENCE=逃脱，14换算成十六进制为E，因此只要将EMERGENCY中的E与最后的Y全部调换为色块即可。

拷问室



1 ●在桌子上取得扳手"スパナ"。

2 ●对两个阶梯中间的铁管道使用扳手，拧下螺丝后调查两次，获得"太阳の键"。

3.●对拷问椅使用钥匙，打开手铐。

4 ●调查椅子右边的绿色实验装置，让左上、左下和右下的三处开关显示为ON，右上的显示为OFF，按"チェック"确定。

5.●调查椅子左边的制御装置，推下黄色的手把。

6 ●调查水槽，在鲨鱼的腹部看到"E、D、B、F"四个字母，在制御装置上按此顺序输入四个字母。

7.●再次调查椅子，等八代入座后调查绿色实验装置。

8 ●左侧头部的两处开关显示为1，右侧头部的两处开关显示为2。

从Chaos;Head的"妄想"，到在《恐怖惊魂夜》里让真理被魔杀死，在《街》和《428》里对迷谷的疯狂[illegible]……游戏可谓满尽对玩家的"折磨"之能事……[illegible]就会把自己推向不归之路"的理念去玩，虽说冷酷了点，但也能冷静地对待各种凄惨结局。

文 R CHTER 编 羽玟 美编 咕噜

太空战斗机 爆裂

驾驶着被称为「银鹰」的战斗机与外星人作战，这就是《太空战斗机》系列最主要的内容，时隔多年之后，该系列最新作《太空战斗机 爆裂》在掌机平台上登场了，在这个STG贫乏的年代里，能出现这样一款游戏确实让人为之一振，喜欢横版射击游戏的玩家赶紧来体验下Taito的老牌经典吧！

按键介绍

按键	作用
方向键 摇杆	控制战机移动
○ □ △	发动普通攻击
×	发动爆裂攻击
L R	切换武器（只能在爆裂模式下使用）
tart	暂停游戏

机体性能

本作中一共有3架战斗机供玩家选 [illegible] 的解封还能拿到NEXT号和ORIGIN号。

[illegible]	[illegible]
LEGEND号	初期机体，武装为直进炮和朝左上、左下、右上、右下四方向投掷的导弹，由于导弹的运行轨迹是固定的，因此用它来消灭敌人时需控制好与对手间的距离。
NEXT号	以EASY难度将街机模式（ARCADE MODE）通关后出现，普通攻击与LEGEND号一样，不过导弹变为了追踪型，实用度有所上升。
ORIGIN号	将爆裂模式（BURST MODE）通关一次后出现，全武装与LEGEND号一模一样，不过无法发动如同保护一般的爆裂攻击，属上级玩家追求挑战而使用的机体

系统介绍

武装强化

[illegible]

[illegible]

取得红色能源球可以强化机枪威力，级别提升时还能引起攻击方式的变化，其中级别1的机枪发射间隔稍大但具有抵消敌方小型红色子弹的特性，强化后同时发射的弹药数增多，当级别提升至2时就换为贯穿式激光，这种弹药的特性是可以穿透敌人和障碍，用来对付聚集成堆的敌人效果绝佳，另外它还可以抵消敌方部分黄色子弹，缺点就是攻击范围太窄，级别3为扇形波动炮，该弹药保留了可穿透障碍（陨石除外）的特性，不过无法穿透敌人，但攻击范围和射速都有明显提升，属最强武装。

[illegible]

取得绿色能源球可以强化导弹威力，级别 [illegible]

防护罩相关

取得蓝色能源球时机体可以获得一个新的防护罩，级别提升时防护罩的耐久度也会有所上升（级别2是级别1的两倍），当防护罩提升至级别3时还能对一些地形攻击做出抵御。注意机体受到攻击后防护罩光幕的颜色会逐渐变淡。

其余道具一览

图标	作用
●	屏幕内的敌小型杂兵&弹幕消失
●	加分
●	增加一条命

奖励分数倍率

爆裂攻击

分支关卡

模式介绍

ARCADE MODE

模式隐藏要素

- 以EASY难度通关一次后追加新机体“NEXT号”
- 以NORMAL难度通关一次后追加任务模式（MISSION MODE）
- 以HARD难度通关一次后追加爆裂模式（BURST MODE）

MISSION MODE

模式隐藏要素

- 完成某个等级的所有任务后可以获得一些游戏原画资料

BURST MODE

模式隐藏要素

- 通关后追加新机体“ORIGIN号”

游戏的难度适中，并不会出现满屏弹幕吓跑玩家的情况（笑）。当然，想要完成充满挑战的爆裂模式，……习方面存在一些不便。另外，任务模式里的内容重复度过高也是一大缺憾。

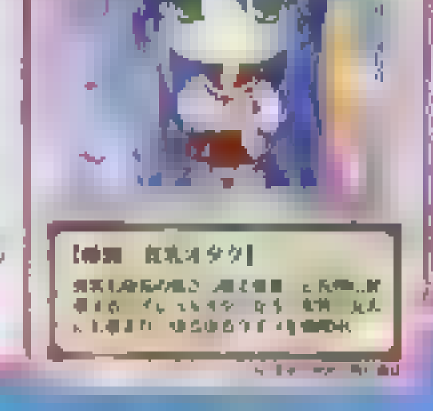
文 阿鲁　美编 Juxt

……师的名称且比较可爱而选择……么我劝你趁早放弃，因为这款游戏面向的玩家群不是一般人，它面对的是有资格参加宅男考试并且对《幸运星》相当喜爱的人。因此在这里郑重警告：如果你对日本宅文化没有足够的了解，如果你对日本动漫没有足够的了解，如果你对《幸运星》没有足够的了解，如果你对日语没有足够的了解，如果你对以上任何一条没有足够的了解，那么请自动放弃这款游戏，否则你将无法从游戏中找……。

幸运星 网络偶像大师

游戏简介

当我第一次看到这个游戏的介绍时原以为这只是一款单纯的 ans向游戏，可惜我只猜对了一半，因为这是一款专业性非常强的纯 ans向游戏　虽然游戏是以培养网络声优偶像为名而展开的进程，不过整个游戏却是围绕着问答这一环节来进行的　而问答的题目几乎都属于“宅向”，而且是比较深层次的“宅向问题”。虽然光靠迷你游戏依旧可以累积人气，不过不挑战问答是永远无法通关的，而且迷你游戏也需要通过在问答比赛中获胜后才会不断开启，所以这款游戏的实质就是　考验大家宅度的测试软件。



偶像等级

通过玩各种迷你游戏以及知识问答，可以累积偶像的经验值，当经验槽升满之后就会提升偶像等级，每提升10级偶像的档次还会发生变化。偶像等级和档次越高，在完成迷你游戏后获得的AP与人气数量也会提升，在完成偶像试炼后偶像的档次会自动提升，建议在偶像档次刚刚升级后就去参加偶像试炼。

AP与人气

游戏进程

游戏的基本流程就是通过各种活动累积人气和AP，消耗AP购买台本和其他物品，拍摄PV降低粉丝的狂热度，完成偶像试炼开启新场景，直到完成全部三个阶段的偶像试炼后就算是通关了。不过偶像试炼里充满了各种类型的问题，玩家需要先在其他地方完成各种类型的问答提升自身的修养（其实就是背题）后才能顺利完成这个试炼。

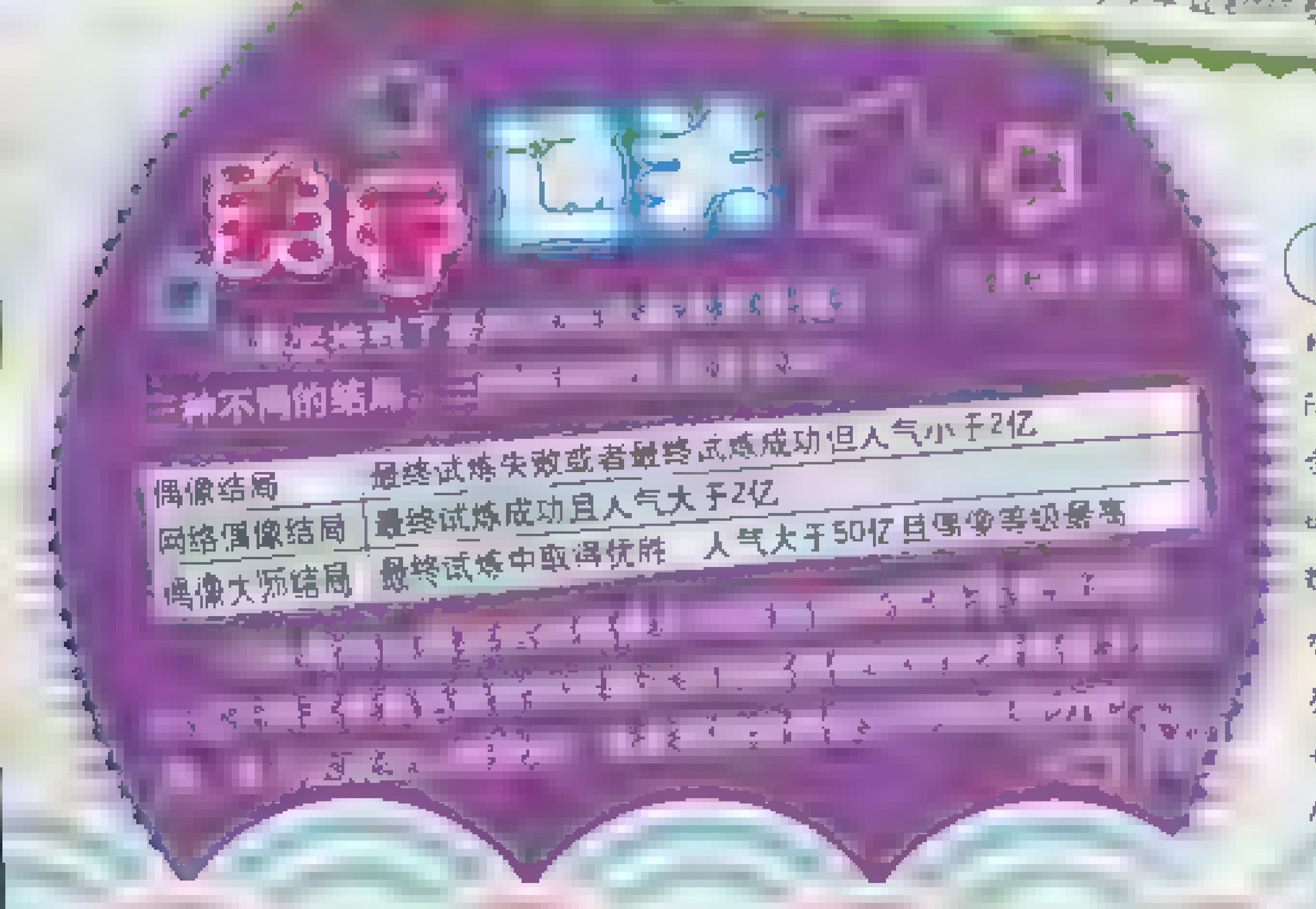
在前两个阶段的试炼中没有获得第一名则直接游戏结束，之后就需要从头开始培养偶像。虽然游戏结束之前的AP和道具会保留，不过好不容易积累起来的人气和偶像等级却会归零，这样一来就给这款游戏增加了许多难度，不想重新培养偶像的朋友可以在试炼失败之后直接退出游戏，这样就不会让系统重置偶像了。偶像试炼只有在最初选择的A-mato中，每个阶段都需要人气达到一定数值才能进行挑战

关于迷你游戏

在游戏中可以通过进行迷你游戏来增加人气和AP，特别是AP，想收集全[illegible]的朋友就必须不停地玩各种迷你游戏。[illegible]迷你游戏都是节奏按键类的，这里就不详细介绍了，主要说一下神社的迷你游戏如何取得高分。游戏开始后就会有对话框出现在角色的左边或者右边，这时只要按下十字键的上/下或者"△"来对应左边或右边的对话框，之后对话框会不断出现，根据节奏不断按键就可以了。不过按键的时机也要注意，并不是对话框出现后马上就按，而是要等到[illegible]画面，此时需要不断点击左右对应的键来大量增加人气，这样一来就可以在这个游戏上获得高分了。

迷你游戏不但涉及到增加人气和AP，很多[illegible]新台本以及新JCM的获得，这些东西都是随机出现的，因此每次开始时可以优先选择能获得道具的迷你游戏。需要注意的是，粉丝暴动后也是有一个迷你游戏的，想收集全迷你游戏的朋友必须累积到粉丝暴动一次才行。

关于通关



三种不同的结局：

偶像结局	最终试炼失败或者最终试炼成功但人气小于2亿
网络偶像结局	最终试炼成功且人气大于2亿
偶像大师结局	最终试炼中取得优胜，人气大于50亿且偶像等级最高

作为《幸运星》的死忠（自称），自然想着要将这款游戏给完美掉，可实际玩过之后我发现这个愿望在我有生之年是无法达成了，至于原因嘛相信玩过本作的人应该很清楚。虽然游戏难度和专业程度都达到了一个变态的水平，不过相信喜欢《幸运星》的朋友还是会竭尽一切办法克服重重困难去体验其中的乐趣，当然将绝大多数人拒之门外也是残酷的现实啦

阿凡达

本作是以同期上映的同名电影大片为背景改编的动作游戏，游戏在战斗方面着重强调了潜入暗杀的重要性，因此攻击方式也只有很简单的几种，不过游戏的气氛营造得相当不错，推荐给喜欢此类游戏或对电影感兴趣的玩家。

B

文 伊娃 美编 Jux

操作详解

操作

方向键 滑杆	角色移动
○	[illegible]
×	翻滚、跳跃等动作键
□	使用魔杖水平攻击/射箭
△	[illegible]
○+△	进入狩猎模式
L	锁定目标/快速调整视角
R	[illegible]

移动及特殊动作

通常角色的移动都是默认为奔跑，但是当来到敌人附近时即会由系统自动调整至慢走状态，因此如果想要迅速靠近敌人将其暗杀就必须要借助翻滚了，不然还没接近敌人就会被其发现。

在角色移动过程中按下×键便会翻滚，而在场景中的石阶、崖壁等一些特殊位置按×键后，屏幕下方中间的位置则会显示相应的特殊动作名称，包括跳跃（Jump）、滑行（Zipline）、攀爬（Climb on）、跨越（Vault）等。特殊动作提示基本都会出现在路线指引过程中，让玩家顺利进入下一个区域进行冒险。

潜行与偷袭

游戏中按L键即可锁定敌人位置，建议多利用该技巧找到最佳偷袭位置。当角色走到草丛中或者高处时都会自动进入哈腰慢走的潜行状态，此时屏幕四周的景物都会模糊显示，只要足够靠近对方且未被发现时，屏幕下方会出现○键提示，按下后即可发起偷袭，偷袭发动以后需要完成QTE。注意，在草丛中时最好不要太过靠近敌人的正面。除了游戏中遇到的机器人以及最终BOSS，其他人类士兵的偷袭QTE都极简单，只按一个键就能搞定。游戏中要尽量避免与敌人正面交锋，如果QTE失败或被敌人发现则会触发警报，临近的士兵就都会拿起机关枪进行扫射，如果不进行躲避，中几枪就会丧命，此时必须尽快使用魔杖将其搞定。

场景中可以找到很多褐色的特殊植物，靠近并接触之后植物就会收缩并释放出蓝色光束，为角色回复生命值，该植物能反复使用，利用其回复一次生命值后，远离该植物使其在视角范围外，再次回到原处时该植物的叶子又恢复了。场景中有很多这样的植物，也比较容易发现 [illegible]

弓箭的使用

从游戏第二关开始玩家就能使用弓箭了，使用滑杆进行瞄准，当弓箭的准心颜色由蓝色变为黄色或红色时就能按 键射击。准心为黄色时代表杀伤力不够高，需要连续攻击，而为红色时代表能一次性干掉敌人。本作中的射击相对较为简单，只要弓箭的准心变小就代表一定会命中。

▲利用弓箭射击油桶可轻松炸死周围敌人 不过亦会引起其他敌人的警觉

角色的特殊能力

Na'vi视觉

正确的行进方向

狩猎模式

收集要素

本作中玩家需要收集的物品有3种：图腾（Totems）、文物（Relics）和灵魂球（Eywa Spirit）。图腾是纯粹的收集要素，在游戏中没有实际的用途；文物具有提升角色生命值上限的作用，一般存放在一些特殊的箱子中，打开后自动获得；灵魂球可通过杀敌获得，有时也能在场景中寻得，用于升级武器及角色的能力。

武器升级系统

游戏中按Select键进入升级菜单，可升级的武器有魔杖、弓箭与狩猎之铠，后两项需要在关卡中开启后才能进行升级。升级菜单中以蓝色表示的能力可以通过消耗灵魂球升级，而灰色的则表示该能力暂不可用。魔杖的升级主要是提高敌人进入眩晕状态的几率或提升魔杖的攻击力；弓箭的升级主要是针对其准确率、杀伤力等，还能使弓箭附加上眩晕效果或摧毁地雷；狩猎之铠则是对角色的各项能力进行强化，基本都用于狩猎模式中，如缩小敌人的观察范围、自动完成狩猎模式的持续时间等。

个人感觉关卡流程的设计不太合理，有的关卡异常简单，而有的关卡的流程长得出乎人意料，当你萌发出不耐烦的情绪时，对游戏的激情自然会降温不少。游戏的整体难度不高，不过难度超高的最终BOSS战一定会让你着实紧张不少。

研究中心 Research Center

文 koflover **编** 胧月 **美编** ULX

丰富多彩的职业是RPG游戏不可或缺的要素之一，纵观历年来的主流日式RPG，职业动辄十几种甚至几十种，令人眼花缭乱，甚至有些让人无所适从。不过《梦幻之星 携带版2》却反其道而行之，继承发扬了美式游戏的高自由度传统，把职业的决定权交给玩家。虽然职业数量只有寥寥四种，但各个职业的性能特长几乎完全由玩家自己决定，可以很方便地打造出自己个性化的职业。

梦幻之星 携带版2

职业系统综述

本作中可选择的职业有战士（Hunter）、枪手（Ranger）、法师（Force）和勇士（Braver）4种，职业之间的区别，体现在能力修正、武器精通、技能精通和职业技能这4个方面，这同时也是玩家构筑个性化职业的基础条件和客观限制。玩家能自由发挥，但同时也受到这4个方面的约束，这也是出于游戏的平衡性考虑。比如说，法师的法击力修正很高，又精通法击系武器和法击系技能，但攻击力和打击系技能就颇为苦手，这样玩家就不能做出一个"文武双全"的法师角色。同理，若强迫战士以远程射击和施展法术为主要攻击手段的话，也只能得到事倍功半的效果。

不过在这个基础前提下，玩家还是有充分的选择空间的。各职业的武器精通程度虽然有很大区别，但毕竟只是消耗职业点数多少的问题，如果想使用钟意的高级武器，多花一些点数也无妨。技能精通也只是可使用技能等级上限的问题，不过最低也有15级，在游戏前期甚至中期阶段基本没有差别，因为15级以上的技能在低级怪物身上的掉落率非常低。至于职业技能，本身就是各职业通用，想使用其他职业的职业技能，只需要先把当前职业的职业等级练上去就可以了。

此外，除了职业本身的灵活性外，武器和技能的选择也大大丰富了个人的发挥空间，最基本的例子就是战士可以习得辅助法术，为自己加血和加buff；法师也可以通过高hits数的打击系武器来获得连击伤害修正，等等。具体的职业构筑思路，请参看下文的职业心得部分。

战士使用心得

战士职业概述

战士是天生的近身搏击专家，本身在HP、攻击力和防御力方面有能力加成（能力加成根据种族等级而异），又擅长于各种打击系武器和打击系技能，而且通常攻击能

方便地积累连击数且不会消耗PP，技能攻击伤害颇高又享受连击加成。理论上来说，战士的伤害输出能力是相当恐怖的。

不过游戏里的怪物绝非只挨打不还手的木桩，尤其是大型怪物和BOSS，力大招沉，挨一下可不是开玩笑的。战士的理论输出能力虽高，实际输出能力却要打一些折扣。由于必须近身作战，很容易被怪物还击，所以很多威力大、耗时长的打击系技能并不敢火力全开，而是要利用时间差攻击，并且随时做好防御和紧急回避的准备，这和《怪物猎人》中“不可贪刀”的原理是类似的。另外，战士虽然HP和防御力出色，却也不是那么“皮糙肉厚”。因为精神力偏低，承受法术攻击时仍然很脆弱，所以和怪物硬拼时并没有什么优势。而能够远程攻击的枪手和法师，虽然看似攻击能力要低一个档次，但远程攻击毕竟输出稳定，这个因素是绝对不能忽略的。

虽然战士有很多近战职业所不可避免的缺陷，但是近战职业也是绝对必不可少的。试想一下，如果没有战士吸引怪物的攻击和注意力，那么远程攻击职业也就没有远程战斗的条件，怪物很容易就冲到面前了，何来射程的优势？远近职业的连击搭配也远远要比双远程职业的效果好得多，无论是枪手攒连击数战士收尾，还是战士连击法师终结，效果都非常好。

战士种族选择

对于本作来说，探讨职业和种族的搭配关系其实并没有多大意义，因为在作成角色时已经把种族和性别等因素固定了下来，职业却是可以随时更改调整的。由于武器技能以及各个任务要求的不同，“全职业制霸”势必是所有玩家的唯一选择。不过，职业和种族之间的相性关系还是需要了解一下的，比如说创建了一个新人类角色，尽管很多时候会以法师为主，但也不可能放弃战士角色不练吧。

来看一下同为战士职业时，不同种族和性别角色的能力差异（前提为角色[illegible]级且没有装备任何物品和技能）。

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	180	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1559	1485	1402	1336	1753	675	1714	1633
攻击力	1062	1012	955	911	1115	1062	1196	1140
防御力	652	622	513	488	624	595	569	543
命中力	334	350	350	388	377	395	300	315
回避力	394	376	433	413	355	338	432	412
法击力	550	578	591	620	472	495	525	550
精神力	383	401	366	384	317	332	300	316

从表格中的数据不难发现，种族和性别的先天差距不算很明显，最大值和最小值的差距一般都不超过20%。也就是说，兽人战士的攻击力固然出色，但新人类的攻击力也绝没到惨不忍睹的程度。各种族和性别的能力差异在表格中一目了然，无论哪个种族和性别的角色，都可以很好地胜任战士职业，但特点各有不同。

人类：优势是防御力、精神力、持久力最高，但其他能力也都是平均水平，没有哪一项能力是最差的。另外幻兽召唤特技无敌时间很长，又可以自由改变属性，对各种属性的怪物伤害都很高，只是发动时间太长，有时候难以命中。

新人类：优势是PP值最高，回避力比兽人还要好一点，不过HP、攻击力和防御力最低。新人类的幻兽召唤特技跟人类相仿，只不过人类独有暗属性幻兽，而新人类是光属性。

机械人：PP回复量、HP、命中力都是最好的，但PP值和回避力最差。种族特技SUV武器的种类非常多，对于战士职业来说，选择近身攻击的SUV武器会比较好，如“ファウスト”、“インパクト”等等。

兽人：拥有最高的攻击力，但PP回复量、命中力、精神力都是最差的，种族特技是各种纹身变身技，变身后近身战斗能力超强，但不能[illegible]

职业技能搭配

游戏中的职业技能非常丰富，很多优秀的职业技能都分布在不同的职业中，而且随着职业等级的提高，职业技能的栏位才会有所提升（最大栏位数量为8）。也就是说，如果要给战士配出来一套完善的职业技能的话，那得把4种职业的职业等级全练上去才行，虽然辛苦但成就感十足。

适合战士的职业技能很多，不过由于职业技能栏位有限，如何搭配取舍是见仁见智，没有固定的套路。以下这些职业技能是战士需要优先考虑的：

HPリストレイト： 对常常冲在第一线的战士来说，受伤是在所难免的，自动回复HP的能力对战士的帮助非常大。

回復薬ブースト： 提高回复药的治疗效果在缺乏队友治疗支持时就相当有用。

PPスキルセイブ： 减少打击系技能的PP消耗，对战士同样非常重要。

スーパーアーマー： 受到攻击时不会出现硬直在使用耗时长、威力大的打击系技能时就不用担心被打断攻击了

プロフェショナル： 缩短打击系武器的硬直时间，能有效地提升自己的输出

クリティカルパワー： 提高会心一击时的伤害，善用及时攻击和及时反击的话效果相当明显。

ダメージレジスト： 减少受到的所有伤害，虽然只有10%，但累计起来的话，可以节省很多回复药。

フォトンバリア： 使低于最大HP的3%伤害无效，非常有用的技能，可以抵抗很多伤害低但攻击频率高的攻击方式

ソードストライク： 提高长剑系武器的会心率，在装备长剑时效果很好，可切换其他武器时就完全没用。其他系的武器会心率提升的技能也有这种问题，如果把装备的武器都配备上相应的会心率提升的技能时，职业技能栏位肯定又不够用。

ジャストガードアドバンス： 提升及时防御时的盾牌伤害，效果很好，但只有装备盾牌时才有用。

エレメンタルヒット： 提高异常状态附加几率，在使用有附加异常状态效果的武器时有用，只有装备的武器都有效果时才值得考虑。

ハーフディフェンス： 受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于1/3，对于战士来说，常常也可能出现被秒杀的情况，但这个技能只是个保险而已，并不能提升战斗力

攻撃力ハイブースト： 有效地提升攻击力，不过也相应地占用了技能栏位，没法再配备其他的好技能。这是否值得就见仁见智了，其它提升基本能力的技能也是如此。

燃焼プロテクト： 免疫烧伤的异常状态，可以节省药品的消耗，但一方面异常状态的种类很多，得需要很多技能才能防止各类异常状态；另一方面，解除异常状态的药品也不是很稀缺，又何必为了节省药品而浪费技能栏位呢？

还有一些备选职业技能，效果虽然也非常好，但有一定的局限性，再加上职业技能栏位紧张，并不是首要考虑的对象。

フルカスタムパワー： 提升10阶段强化的武器的威力，但前提是武器栏中用的都是10段强化武器才行，否则切换武器时就比较麻烦

此外还有メセタブースト、经验值ブースト和レアアイテムブースト这三个技能，虽然很有价值，但对提升战斗力没有任何的帮助，故此没有列出。个人认为，无论哪种职业，最好在反复刷低级任务时再装备这些职业技能，而挑战新的高级任务时应以强化战斗力为主，提高完成任务的成功率，就不要把职业技能栏浪费在这上面了。

武器装备选择

无论是哪种职业，在选择武器时，都要考虑到职业的武器精通程度以及技能精通程度。职业达到30级时，职业点数也只有50000点，但要装备S级的武器的话，精通程度为优秀时需要4050点职业点数，而精通程度为普通或差时，需要的职业点数分别为6075和8100点。想要使用更多强力的S级武器的话，必须得尽量节省职业点数才行。

战士擅长使用各类打击系武器和盾牌，除了鞭子和飞刀外，其他打击系武器的精通程度都是优秀，这类武器必然是战士的首选。另外，鞭子、飞刀、双手枪、单手枪、机枪和射导器的精通程度为普通，在某些时候也在可用之列。而精通程度为差的武器一般情况下是没有使用必要的，不过单手杖和魔导器是个例外，可以靠它们来治疗自身和强化战斗力。选择武器装备时要注意以下几点：

首先，各种武器的性能应彼此互补，避免作用接近或重复。武器装备栏位和职业点数都很有限，武器的作用相互接近或重复的话，会造成很大的浪费。比如说在已经装备一把冰属性长剑时，就不应该再考虑冰属性的战斧或长矛，它们属性重复，而且又都是慢速低hits的武器，只选择其中一种就足够；但如果采用的是火属性的拳套或双短剑那就会好得多，属性上不仅相互弥补，而且高hits高攻速的特点正好和慢速高攻的长剑搭配，利用连击系统造成高伤害。

其次，要根据现有武器装备来制订方案。本作的难度比较高，在游戏中前期不要说各类S级武器，就连A级武器，想得到的话也得费一番工夫，再加上武器技能也是靠掉落获取，高级技能更是稀有的物品，所以玩家实际上并没有什么选择空间。手头有什么高级武器，或者对应有高级的武器技能的武器，那就得用什么。在自身等级和装备水平慢慢提升后，才有更大的选择空间。

最后，选择武器时应结合自身特点和团队定位，做到有的放矢、合理搭配。在自己独自战斗时，虽然有AI同伴，但配合默契程度肯定不够，只能让自己的能力更全面一些，尽量弥补缺陷。如果是和朋友多人联机，那么就可以相互分工各司其职，就不需要再顾虑到自己的缺陷了。

前两点都主要是客观条件的限制，而第三点才有真正自由发挥的空间。无论是单人战斗还是多人联机，如何能在武器装备选择上花一番心思研究的话，肯定会比随便挑几样武器要好得多。在单人战斗时，因为要独自面对各种不同特点的怪物和各式各样的任务，必须要有全面的能力，更不能有明显的缺陷，我们可以从攻击、防御和辅助这三个方面来考虑：

攻击方面 [illegible]合。hits数低但攻击力[illegible]样利用连击系统可以造成很大伤害[illegible]飞刀、双手[illegible]

防御方面 [illegible]很多攻击在近距离[illegible]能力，那么在高难[illegible]单手打击系武器就[illegible]左手最好装备盾牌[illegible]打换成鞭子、飞刀[illegible]

辅助方面：辅助指的是给怪物附加各种异常状态或者使用辅助系法术，这虽然不是战士的特长，但是在单人战斗时也非常必要。附加异常状态的目的还是为了更好地消灭怪物，不过附带异常状态的打击系武器并不多，且主要出现在S级武器中，对我们来说是可遇而不可求。辅助系法术主要用到的是レスタ、ギ・レスタ、シフタ和デバンド这4种，主要是用レスタ回血居多，其他法术偶尔也会用到。使用法术的打击系武器一般都是单手杖或双手杖，虽然精通程度是差，但也没有更好的选择。魔导书因为要在左手装备和盾牌冲突，所以战士没必要去考虑。

多人联机时，战士就不需要考虑得如此面面俱到，只需要专心发挥自己的特长即可，在团队中的分工就是攻击和防御。防御方面和单人战斗时无异，只需要配备双手武器或者"盾牌+右手武器"即可。而攻击方面则需要考虑团队需要，若以攒连击数为主要任务，那么主打武器应该是双头矛、双短剑、双手剑、拳套这一类；若队伍中有其他人来攒hits数，就应该考虑长剑、战斧、长矛等这类力大招沉的武器。至于远程攻击、加血辅助方面的问题，交给队友即可，战士自己完全不需要再操心。

枪手使用心得

枪手职业概述

枪手和战士恰恰相反，是远程攻击达人，命中力加成非常高，除了防御力之外其他能力加成也很均衡，擅长于各种射击系武器和射击系技能。通常攻击需要消耗PP但很容易积累hits数，蓄力射击伤害很高而且可以作为连击的终结技，而且某些射击系武器还有主视角射击能力，此时不但更容易瞄准怪物的要害部位，而且还有额外25%的伤害加成。另外，每种射击系武器都对应各种强化通常攻击的技能，若使用射击系武器的话，这些技能必不可少。

枪手的伤害输出能力虽然不如战士和法师那么高，但最大特点是稳定，很多射击武器的射程非常远，可以站在怪物的攻击范围外安全地攻击，只要有前排的战士职业来吸引火力，枪手就可以毫无顾忌地进行火力输出。还有一些射击武器的射程虽然没有那么远，但威力却高得多，枪手在中距离攻击时虽然要承担更大的风险，但伤害输出也有质的飞跃。根据主打武器的不同，枪手也可以分为远程狙击和中程突击两种截然不同的打法，前者主要负责积累连击数，后者则是攒连击数和伤害输出两不误。

无论是哪种类型的枪手，防御力低的缺点都不可忽视，也就是完全没有和怪物硬拼的资本，而且射击系武器的PP消耗很大，仅靠自身的PP回复是不够的，很多时候需要切换成打击系武器来加快PP回复的速度。作为远程职业，时刻和怪物保持一定的距离是战斗的最基本原则。

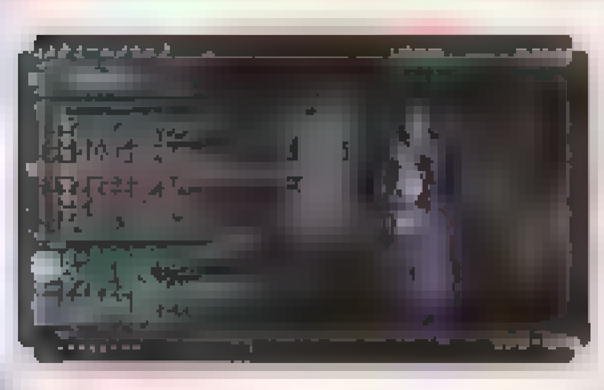
枪手种族选择

首先还是看一下同为枪手职业时，不同种族和性别之间的能力差异：

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	180	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1212	1155	1090	1039	1363	1303	1333	1270
攻击力	818	780	736	702	859	818	921	878
防御力	401	383	316	300	384	366	350	334
命中力	450	472	472	498	508	533	405	425
回避力	499	476	549	523	450	428	547	[illegible]
法击力	747	784	802	841	641	672	712	747
精神力	469	491	448	470	389	407	368	387

对于枪手来说，最重要的能力是PP值、PP回复量、攻击力（法击力）和命中力。新人类的PP值和法击力最好，机械人的命中力和PP回复量最强，兽人的攻击力最高，而人类在这几个方面上都很全面，所以说选择任何一个种族作为枪手职业都是可取的。HP、防御力、回避力和精神力虽然不是优先考虑的能力，却也必不可少，即使是枪手也要能承受住怪物的攻击才行。

职业技能搭配



和之前分析的战士职业技能搭配类似，枪手职业同样存在着见仁见智的取舍问题。枪手的主要任务是伤害输出和积累连击数，需要优先考虑的职业技能有：

PPリストレイト： 提高PP的回复速度，使枪手的持续作战能力更强

フルチャージショット： 能够进行一次技蓄力射击，枪手职业的必选

エレメンタルヒット： 提高异常状态的附加几率，和打击系武器不同，射击系武器大多都附带有异常状态，这个技能的价值对枪手来说要大得多

ハーフディフェンス： 受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于。对于脆弱的枪手来说，这个保险技能的价值要大得多

其次是一些值得考虑的备选技能：

PPハイブースト： 提高基础能力的技能，是否值得用职业技能去换取，看个人喜好了。其他提高基础能力的技能也同理

ライフルストライク： 提高步枪的会心几率，以步枪为主打武器时值得考虑的技能。因为枪手不太需要频繁地切换武器，这类提升武器会心率技能要比战士职业的更有价值一些

HPリストレイト： 能自动回复HP，虽然枪手不容易受伤，却也不是完全不会受伤，自动回复HP还是有些用处的

武器装备选择

枪手擅长各种射击系武器以及双短剑和单手剑，除了长弓和投刃外，其他的射击系武器精通程度都是优秀。射击系武器为主要攻击手段，双短剑和单手剑用来争取PP回复的时间，这种配置已经相当够用了。至于要使用辅助型法术时，可以考虑精通程度为普通的魔导器，不过装备位置是左手，和单手射击系武器冲突；如果选择单手杖的话就是右手装备，但精通程度是差，怎么取舍就由玩家自己来决定了。

武器装备的选择方案，可以根据上文中提到枪手的两种不同类型的打法而定，另外也要考虑到单人战斗和多人联机的不同要求。而选择武器装备的注意事项，和战士职业中那几点是完全相同的，就不再重复了。这里先来说一下单人战斗时的武器组合方案：

攻击方面：远程狙击和中程突击[illegible]单人敌手[illegible]打法，两者缺一不可，这样才能应付各种不同的怪物和任务要求。远程狙击主要手段是步枪、双手枪和单手枪，因为它们都有主视角射击功能，在远处可以[illegible]进行站桩射击。双手枪和单手枪的射程虽然不如步枪远，但对付[illegible]已经足够，而且也有强化射程的武器技能。「单手枪+单手剑」也是枪手的典型[illegible]配置，不仅[illegible]是优秀，而且彼此性能互补。中程突击使用的是散弹枪、[illegible]、激光炮、十字弓、机枪、射导器这些不具备主视角射击能力的武器，需要依靠不断走位[illegible]来寻找攻击的机会，在必要的时候甚至可以进行移动射击，或者切换为[illegible]来争取PP回复时间。十字弓、机枪和射导器这些左手武器和右手武器单手剑[illegible]效果也很不错，尤其是「机枪+单手剑」的组合，伤害输出能力甚至不亚于战士。

防御方面：枪手虽然有射程优势，[illegible]的攻击，光靠[illegible]是不够的。由于枪手[illegible]，也不能[illegible]装备「盾牌+单手射击武器」，所以只有[illegible]双手[illegible]了。步枪、散弹枪、[illegible]、激光炮和双短剑都可以防御，但在使用单手射击武器时，如「机枪+单手剑」[illegible]就会比较危险。无论是远程狙击还是中程突击，都需要掌握防御技巧。

辅助方面：各类射击武器[illegible]不[illegible]效果，[illegible]这个职业技能[illegible]会有很好的效果。[illegible]比如冰冻和中毒能够极大地[illegible]HP，[illegible]、[illegible]、混乱等状态可以制造安全攻击的环境。另外枪手可以使用[illegible]EXP[illegible]点不[illegible]于[illegible]，因为[illegible]不算[illegible]，仅仅用[illegible]反[illegible]对方[illegible]。

多人联机时，枪手的主要任务是积累连击数和施加异常状态，因为和战士相比，枪手的输出能力毕竟很有限，但输出环境和安全性却好的多，很容易积累大量连击数，施加异常状态的机会也比较多。步枪、双手枪、单手枪和机枪的攻速都很快，是枪手最常用的几种武器；而榴弹炮、散弹枪、激光炮、十字弓和射导器，以及打击系武器双短剑和单手剑，虽然性能并没有问题，但在有战士前排输出的情况下，这些武器的发挥空间并不算很大。

法师使用心得

法师职业综述

法师精通于各种不同属性和性能的法术，在回避力、法击力和精神力方面有能力加成，但其他能力尤其是防御力比较差。法击系武器的种类很少，但对应的法术技能却很丰富，很多攻击法术的伤害修正很高，再加上法术连击，法师的伤害输出能力也相当出色。

不过法师没有战士的抗击打能力，也没有枪手的优秀射程，即使前排有战士的保护，也很难进行稳定的火力输出。好在各种攻击法术的性能各异，根据不同的形势选择正确的法术和搭配，足以应付各种不同的局面。能装备各种不同法术并随时切换，是法师的最大优势，无论什么属性的怪物，都有对应的属性法术去针对。再加上法师使用辅助型法术的效率也远远高于其他职业，有时候仅仅为团队加血就已经完成了任务。

法师种族选择

同为法师职业时，各种族和性别的能力如下：

种族	人类		新人类		机械人		兽人	
性别	男	女	男	女	男	女	男	女
PP值	200	220	230	250	160	170	160	200
PP回复量	39	43	42	46	49	53	35	39
持久力	18	18	15	15	15	15	15	15
HP	1097	1045	987	940	1234	1178	1208	1149
攻击力	708	675	637	607	743	708	797	760
防御力	351	335	276	263	336	320	306	292
命中力	300	315	315	331	339	355	270	283
回避力	481	459	530	504	434	413	528	503
法击力	1062	1115	1140	1196	911	955	1012	1062
精神力	646	677	618	648	535	561	507	533

新人类无疑是天生的法师种族，PP值、PP回复和法击力都非常优秀，但HP和防御力也是最差，实战时很令人担心。人类的防御力和精神力最出色，且PP值、PP回复量和法击力也不比新人类低多少。机械人的HP和命中力最高，虽然使用法术时不需要用到命中力，不过对某些法师用的射击系武器还是有帮助的。兽人相比之下就没有什么优势可言，不过即使转职为法师，也并没有一般人想象得那么差。

职业技能推荐

对应法师的职业技能种类很多，而且难以取舍，常常让人觉得职业技能栏位不够用，不过这也体现了法师可塑性强的特点，丰富的法术以及丰富的职业技能，法师的自由发挥空间会非常大。以下是个人建议优先需要考虑的技能

PPリストレイト： 加快PP的回复速度，PP值对法师的作用不言而喻

エレメンタルヒット： 提高异常状态附加几率，各类法术大多都附加有异常状态

ハーフディフェンス： 受到高于50%最大HP的伤害时不会致死，但要求HP至少高于1/3，极其重要的保命技能。

炎テクニックハイスピード： 提高火系法术的吟唱速度，虽然只对应一个属性的法术，但火系法术的数量很多，这个技能绝对是物超所值。

炎テクニックアドバンス： 提高火系法术的威力，和炎テクニックハイスピード这个技能一样，能提升全体火系法术，有非常大的价值。

ロッドストライク： 提升装备长杖时的各类法术的会心几率，长杖是法师的主力武器，不需要频繁切换，这个技能比起其他提升武器会心率的职业技能来说，可是要强太多了。

ウォンドストライク： 提升装备单手杖时各类法术的会心几率，同ロッドストライク，价值连城的职业技能

サポートロングレンジ： 提高辅助型法术的范围，包括各类增减法术和回复法术，在使用辅助型法术时一定要考虑的技能。

クリティカルパワー： 提高会心一击时的伤害，和ロッドストライク、ウォンドストライク搭配起来效果相当好

剩下是一些可选技能，一般情况下都不会有额外的职业技能栏留给它们，不过如果以上那些优先考虑的技能还没有学会的话，不妨先用这些代替一下：

法击力ハイブースト： 提高50点法击力，在等级低时效果比较明显，但装备和等级提升上去以后，50点法击力就不算什么了。

PPハイブースト： 提高20点PP值上限，20点PP不多也不少，是否值得用职业技能栏换取就看个人喜好了。

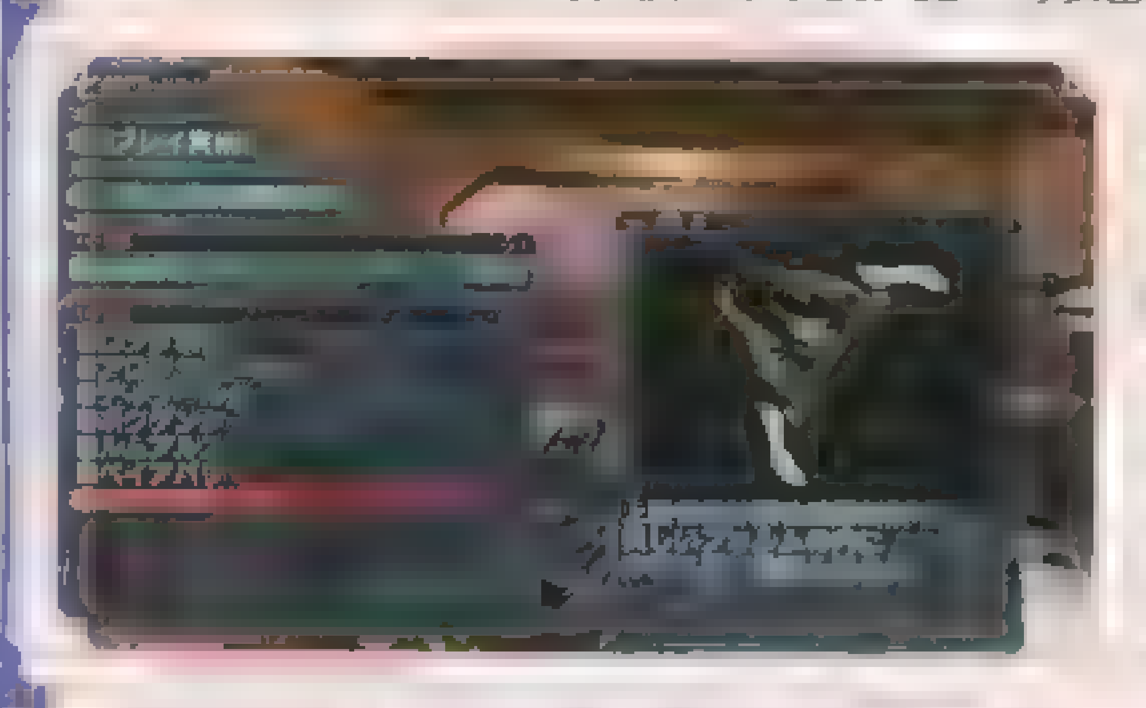
マドゥーグストライク： 提高装备魔导器时的各类法术的会心几率，价值不比ロッドストライク和ウォンドストライク，毕竟魔导器的攻击效果实在不理想。

バーストボマー： 极大地提高陷阱的威力，陷阱也是法师的主要攻击手段之一，在使用陷阱时不妨考虑下这个技能。

武器装备选择

法师精通程度为优秀的武器种类其实也不少，除了长杖、单手杖和魔导器这些法击系武器以外，双短剑、单手剑、单短剑、鞭子、长弓、单手枪、投刃和射导器同样也是精通程度优秀，这又印证了法师可塑性强的特点。不过既然是法师，各类法术才是主要的攻击手段，至于其他的打击系和射击系武器，更多时候起到的是辅助作用。

法击系武器主要使用长杖和单手杖，魔导器威力太低，又不能用来法术三连击，还占用了左手射击系武器和盾牌的位置，一般都不作考虑作为主打武器。长杖可以装备4个法术，威力最大，而且可以兼顾多种属性或者辅助型法术，但法术吟唱速度慢，又不能防御，很需要同伴的支持和帮助。单手杖虽然只能装备2个法术，威力也只有长杖的一半，但一方面法术吟唱速度快，另一方面还可以留出左手位置，来装备盾牌防御或者射击系武器来积累连击数，操作起来要比长杖灵活得多，在单人战斗时更受欢迎。不过单手杖的法术种类太少，身上最好能多装备几个来回切换，这点就不如长杖方便。



法击系武器对应的法术可以根据怪物的属性来针对性的调整属性，另外根据性能的不同又分为6种不同的类型。灵活应用这些不同类型的法术才能左右逢源。

飞弹型：发射直线飞行的飞弹，用法类似于[illegible]射击系射击等武器，[illegible]追踪和侧移来命中目标，[illegible]射击系[illegible]很多，[illegible]飞弹和[illegible]飞弹伤害[illegible]很[illegible]，只能攻击单体，[illegible]，适合对付[illegible]的怪物。

定位型：在前方一定[illegible]，可以攻击一定范围[illegible]，不过[illegible]把握，近身时完全无用，但如果[illegible]有战士吸引[illegible]的注意力，[illegible]可以安心使用这些法术了。各个[illegible]法术[illegible]，而且又是范围攻击，对具有多个攻击判定的大型怪物非常有效。

周围型：法术攻击自身周围，范围很大，但[illegible]也非常慢，不适合作为主要攻击手段，不过它的[illegible]是最出色的，近身使用更能发挥出极大的威力，只是安全性实在没有什么保障，喜欢[illegible]的玩家可以考虑这类法术。

追尾型：这类型法术的种类比较少，只有[illegible]一种，特点是可以自动追踪怪物，对自身站位要求比较低，还可以打到一些飞在空中的怪物，在对付单个怪物时，和飞弹型法术交替使用，效果会很不错。

喷射型：在前方放展[illegible]法术，[illegible]，是积累连击数和施加异常状态的可靠手段，不过威力射程有限，需要近身攻击，对法师来说会比较危险，另外PP消耗过大也是个问题。其中[illegible]法术[illegible]的攻击速度非常快，若能近距离安全输出的话，伤害甚至不亚于战士。

辅助型：除了回复HP外，还有各种[illegible]己方和削弱敌方的法术，这没什么使用技巧可言，在需要的时候用就可以了。

法师还可以用一些打击系武器，它们的目的主要是用来争取PP回复的时间，有时候对付一些体积小，移动灵活的怪物，适当使用打击系武器也是很必要的。近身攻击时有双短剑、单手剑和单短剑，但使用单手武器时一定要搭配盾牌，保证有防御能力。使用鞭子的话可以进行中远程攻击，左手除了装备盾牌以外，一些射击系武器甚至魔导器都可以考虑。

法师装备射击系武器时，除了可以丰富攻击手段和积累连击数以外，还有附加异常状态，射击系武器的攻击速度一般要优于法术，附加异常状态的效率也比较高。不过装备射击系武器时，能够防御的只有长弓，其他武器组合诸如“投刃+单手杖”这种，在缺乏队友保护时就很危险。长弓的性能不亚于步枪，有时候法师也可以效仿枪手进行远程狙击，对付某些特定怪物会很有效。

勇士使用心得

勇士职业综述

勇士集战士、枪手和法师三种职业的特点于一身，虽然不像它们那么专精于某项能力，但全面的能力加成、武器精通程度和丰富的战斗方式，也是它自己的特点。勇士能像战士一样近距离吸引怪物火力，又能像枪手一样远程输出，还可以使用各种强力的攻击和辅助法术，在团队中可以胜任各种角色。另外，勇士可以使用陷阱スタンEXトラップ，这个陷阱的效果极其强大，SEGA甚至要在更新补丁中对此作出调整修正。勇士的战斗方式介于战士、枪手和法师这三大职业之间，并没有自己鲜明的特点，在种族选择，职业技能搭配方面，参考其他三大职业即可，不需要再重复叙述。而武器精通程度方面，和三大职业略有不同，下面简单地分析一下。

勇士精通所有的单手武器和盾牌，精通程度都是优秀，但只有少数的双手武器，如双手剑、双短剑、双手爪和双手枪的精通程度才是普通，其他双手武器都是差。这样看来，勇士的武器装备选择方案其实也很简单：

盾牌+右手打击武器：近距离战斗的主流配置，因为目的主要是吸引怪物的火力，所以盾牌的防御能力必不可少。[illegible]

左手射击武器+右手打击武器：这种配置主要是进行火力输出，左手射击武器的高hits数，配合右手武器的高威力，伤害非常出色，比如“机枪+单手爪”的组合。不过因为没有防御能力，对玩家的操作和走位要求就比较高，像《怪物猎人》那样，要懂得见好就收，切莫贪刀。

左手武器+单手杖：效仿法师的打法，单手杖的法术是主要的攻击手段，但左手可以装备盾牌防御，或者是射击系武器来辅助攻击，[illegible]勇士[illegible]在于无论是装备盾牌[illegible]还是十字弓[illegible]，尤其是“机枪+单手杖”的组合，伤害输出非常惊人。

游戏万花筒

水树奈奈"钻石×狂热"演唱会服装展开始

提供

▲宣传海报 该展会不收门票

▲◀大量的演出服装 不许拍照不许触碰。

朧月：

严冬的ACG[illegible]

阿鲁 提供

——C77盛大召开

一年两度的世界级同人志展示即卖会Comic Market第77届（简称C77）于12月29日～12月31日在东京国际会馆盛大召开。寒冷的冬天丝毫不能降低宅男腐女们的热情，而各大游戏厂商、周边厂商、同人志作家以及同人漫画家们都将在这里展示出半年来的结晶，下面就来看看展会里的盛况吧

电击家依旧行事高调，一台痛车放在高高的看板上足以吸引大部分买家的注意力，而这次准备的《电击文库》[illegible]亿册突破纪念年历人气相当高，这款印有12名人气轻小说角色的年历在中午时就销售一[illegible]

▲这次的会场限定饮料是桃茶，顾名思义就是有着桃子口味的茶，封面画依旧由人气画师七濑葵担当

▶喜欢轻小说的人也不在少数，而这次电击家准备的不少商品素质都相当不错呢

▶这就是拥有超高人气的《电击文库》纪念年历，封面上的角色你认识几个呢？

[illegible]便面维持生活了[illegible]

胧月：[illegible]

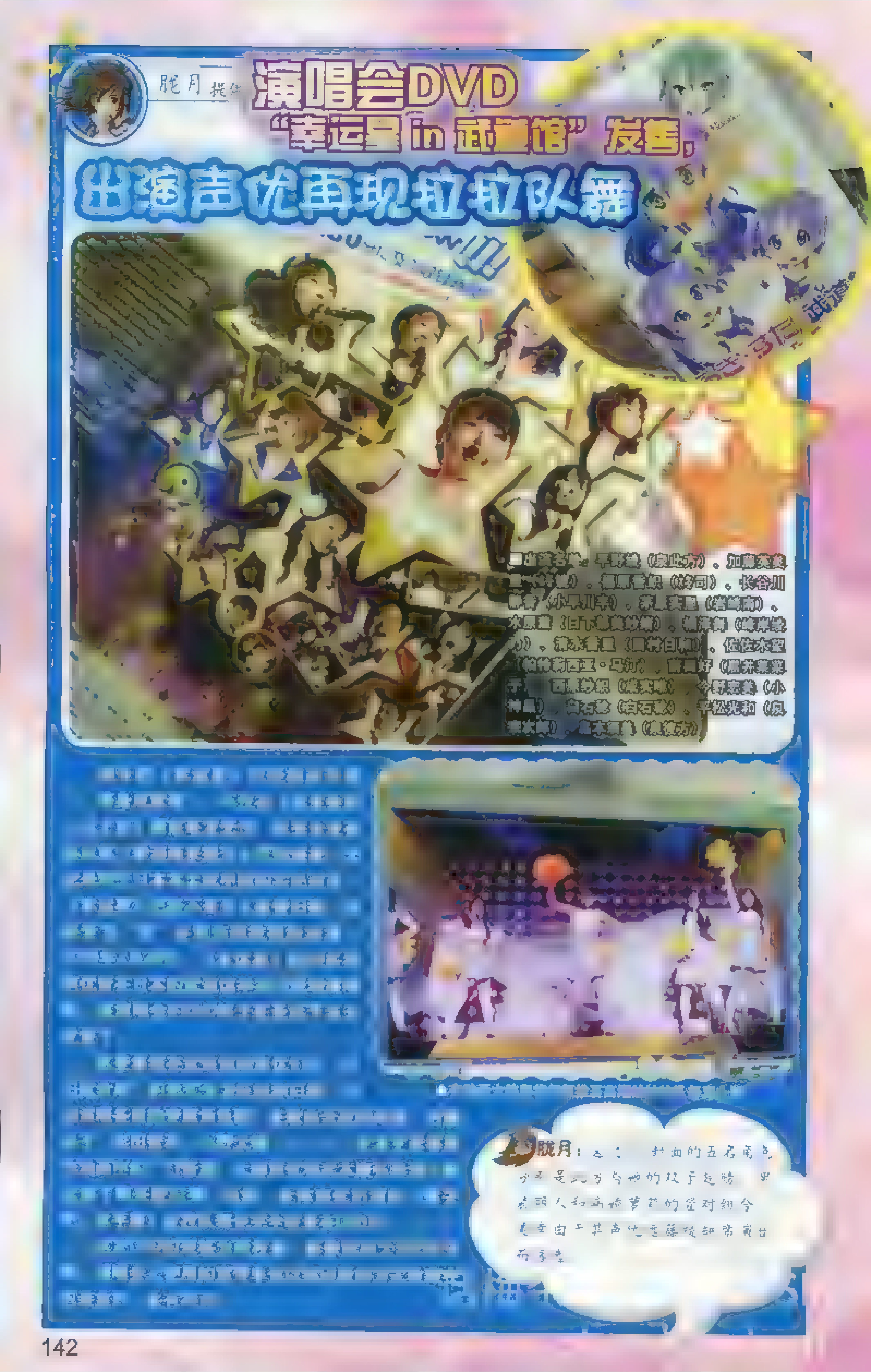
[illegible]：[illegible]

阿鲁：虽说新年新气象[illegible]的杏年龄也太不适合了

[illegible]

▲打扮成男人和礼装的店员，不过这个男人也太帅了吧[illegible]

◀日本一Software[illegible]


胧月 提供
演唱会DVD
“幸运星 in 武道馆”发售，
出演声优再现拉拉队舞
胧月：

《深爱》圣诞蛋糕

提供

▲就算不买蛋糕也能上前与爱花合照。

▲店铺前迎接大家的宁宁有对宅男一击必杀的头饰和造型

▶圣诞装扮的凛子，真是可爱得不像话啊

◀冰冷的机器，火热的心，站起来吧，气高飞扬，承接了天命的寄志吧！

▲众多队列里的一例，其中居然还有女性，百合是罪！

▲完卖。

12月24日，Konami为忠实的《深爱》FANS准备了特别的圣诞情侣蛋糕，让他们可以与自己的女友一起在平安夜分享。这一次的特别活动在东京都内的3家蛋糕店分别举行，3家店各自贩卖一种主题蛋糕，分别对应《深爱》中的宁宁、爱花和凛子。所以，为了给自己心爱的女友送对蛋糕，你需要事先弄清楚哪家店卖哪种蛋糕。

12月23日贩卖活动正式开始，清晨8点，3家店铺就都迎来了数量众多的FANS。到中午11点时，所有店铺蛋糕被抢购一空。新高圆寺的“MERVEILLE”，贩卖的是小早川凛子的巧克力蛋糕。最早前来排队的玩家据称是早上6点就已经在店外等候，开店后不到40分钟所有蛋糕就已卖光。位于原宿的SNOB'S HEART CAFE贩卖的是高岭爱花的松饼蛋糕。到早上9点钟时，店外排队的人群已经突破100名，场面之火爆堪比前一周的《最终幻想XI》首发。东京六本木中心街的COOL DAY OF YOU六本木店，准备的是姊崎宁宁的草莓蛋糕。早上8点半，店外浩浩荡荡的长队与六本木已是不相上下，蛋糕自然也是“瞬杀”。排在队伍最前面的男性玩家据称是熬了通宵后凌晨5点钟来到店外的，当被问到如何得知贩卖活动消息时，他回答说因为听到了“宁宁酱的呼唤”。

胧月：

手牌、鸣牌与胡牌

符与役

在日本麻将中，想胡牌就必须得有役，也就是我们说的"番"，番数越高胡牌后得分也就越多。相信对麻将稍微有点认识的朋友都应该知道"番"的含义，而"清一色"、"对对胡"这类耳熟能详的词汇也是流传了不知道多少年。在日本麻将中，手牌里的牌型至少要达到1番才能胡牌，其实准确来说是要达到一番30符才能胡牌，不过按照无规则十进制的条件，想不达到30符实在是非常困难，而且就算是没有达到30符也有"平胡"这个特殊的役，因此基本上可以理解为只要达到一番就能胡牌。

既然"番"与胡牌有关，那"符"又有什么用呢？在日本麻将中符可以理解成为番数增加收取点数的数值。比如说庄家胡牌时是2番30符，那么该收取的点数是2900点，但如果庄家胡牌时是2番40符，那么应该收取的点数就是3900点，由此可见"符"的数值越大，胡牌后能获得的点数就越多。"符"的计算是通过玩家的手牌来进行的，首先每副牌的底符为20符，顺子0符、明刻（碰牌）2符、暗刻4符、明杠8符、暗杠16符，如果以上情况遇到幺九牌（三中花色的一或者九）、三元牌（中、发、白）、自风（与自己位置相符的风牌）以及场风（与当场相符的风牌）则自动将符数翻倍，雀头则只有三元牌、自风和场风有2符，连风（自风和场风相同）为4符，听牌则只有坎张听、边张听和单骑听有2符。在计算的时候一般都用无规则十进制，即只要个位数不为0就自动进位到十位，意思就是从31符到39符都算做40符。手牌的番数达到5番以上就可以不算符了，5番叫做满贯，6、7番叫做跳满，8～10番叫做倍满，11、12番叫做三倍满，13番以上叫做役满。一般来说役满就是一局里的最高分数，当然也不排除有的地方采用双役满的规则，不过以牌局开始时基本分25000点来算，只要有人胡一次役满的牌差不多就可以宣告胜利了。

庄家与安全牌

当前牌局的东家即为庄家，庄家的好处在于胡牌后的得分数是其他人的1.5倍，当然有利必有弊，坏处就是如果"点炮"或者是有人自摸，庄家也需要给出其他人1.5倍的点数。在日本麻将中，每个人将丢出的牌都放在自己手牌的面前，这样就方便别人观察研究出牌套路以及猜测大致的胡牌类型，并且日本麻将有规定玩家不能胡自己曾经丢出的牌，因此每一方桌上丢弃的牌就是不会"点炮"的安全牌。由于有此规定，所以立直一般都发生在一次牌局的前半场，因为拖得越久，自己打出的牌就越多，其他人就有更多机会丢安全牌，相对来说胡牌的几率就变小了，很多时候其他玩家为了不"点炮"产放弃胡牌的机会选择打安全牌，所以虽然立直可以获得翻出里宝牌的机会，也需要看准时机用才行。

虽然在下平时不怎么喜欢打麻将，不过由于从小就看家里人玩，因此也在上小学前就大致了解了麻将的基本规则和玩法，甚至很早就练就了一身"省牌"（用手摸就知道是什么牌）的功夫。不过当我策划这个专题并去研究日本麻将时，发现我们当地人玩麻将的规则真是太简单了，要是按照日本麻将的规则估计不少人连算番和算点数这关都过不了。当然麻将作为一项群众性娱乐活动，只要能玩得开心自然比什么都好，规则都是人定的，只要大家开心就好，至于日本麻将嘛，咱就当学习异域文化吧。

大家新年好！今年是虎年，本次我们美图秀的主角们，当然就是这些黄颜色、软绵绵、毛茸茸，看上去想让人咬一口的可爱动物啦。
（阿青：你确定你形容的是老虎？）
谨贺新年
好好吃的样子
小笼包？
最下面那只

A HAPPY NEW YEAR
2010
あけまして
おめでとう
ございます
寅
2010
说到老虎，当然少不了这位大红人。
其实这图，是阿鲁拿着手帕抹着眼泪一副你不放我就跟你急的表情　　塞给我的。
•%・…　　#%¥

经典主题乐园 CLASSIC GAMES THEME PARK

2010年最重要的一项体育赛事无疑是将于6月在南非举行的世界杯了，虽然熬夜看球是一件劳心伤神的事情，但对于一个4年才有一次的足球盛会，相信每个球迷玩家都不会愿意错过，而且即使是对足球不怎么感兴趣的人，也会在那一个月的时间里被媒体或身边的球迷朋友所感染，所以这次的"经典主题乐园"就让我们来聊聊足球吧。

文 Kiton

好游戏永远不过时

作为世界第一运动，足球和游戏的关系可谓源远流长，从游戏主机诞生那天起，各个机种上就出现了不少优秀的足球游戏，经过多年的大浪淘沙，如今只剩下了《FIFA》和《WE》两大系列各领风骚，不过由于足球游戏的数量实在太多，所以真的要[illegible]，而且这次所选的游戏[illegible]为主，所以可能和你印象中的足球游戏有所[illegible]，[illegible]它们的可玩性都很高。

本辑主题 足球

热血高校足球部

类型 体育运动　年份 1991年

机种 GB　模拟器 DSBoy [illegible]　[illegible] NES PSP

FC时代最著名的系列游戏非《热血》系列莫属，该系列包含的游戏类型非常之多，从ACT、RPG等需要操作的游戏类型，到篮球、躲避球这类SPG，可谓是无所不包。尽管类型不同，但该系列游戏的共同特点就是夸张搞笑，尤其是SPG部分，无论是篮球还是躲避球，游戏中的各种暴力行径都超出玩家的想象，当然这其中也包括足球系列。

这次介绍的是GB版《热血高校足球部 世界杯篇》，如标题所描述的那样，主角将带领球队代表日本参加世界杯比赛，相比FC版，除了画面不可避免地进行了缩水之外，系列一贯的热血、搞笑感觉都被完美保留，其中暴力成分也丝毫未减，并且通过简单的按键组合就能完成各种必杀射门，就算是习惯了FC版的老玩家，黑白画面的本作玩起来也别有一番乐趣。

▲GB机能所限，游戏中同屏显示人数比较少

迪士尼运动：足球

类型：体育运动　年份：2002年

原机种：GBA　模拟器：gpSP　适用平台：PSP

《迪士尼运动》系列是Konami公司在任天堂主机NGC和GBA上同期推出的一个体育游戏系列，通过游戏的名称大家就可以知道，本作的卖点是来自迪士尼旗下的著名卡通明星们，他们将在各种体育赛事中全力以赴去赢得胜利，这当中当然少不了足球。

GBA版《迪士尼运动：足球》的开头CG和NGC版如出一辙，能在GBA上看到如此精致的开场画面确实让人眼前一亮，不过进入游戏后的实际表现只能说不过不失。虽然游戏画面在GBA游戏中实属上乘，但是比起NGC版来说还有着明显的差距。游戏的主角自然是唐老鸭、米老鼠、果菲狗等耳熟能详的角色，每个角色带领一支球队参加比赛，游戏的操作感也算中规中矩，倒是必杀射门精彩异常。

▲队长米奇沿边路带球进攻

▲冒险过程中……

足球小子

类型：动作冒险　年份：1993年

原机种：SFC　模拟器：Snes9x Ds、Snes9xTYL　适用平台：NDS、PSP

比起前面两款足球游戏来说，《足球小子》要更加"另类"一些，因为与其说它是一款另类的足球游戏，还不如说是一款将足球要素融入到了ACT中的创意游戏。游戏中，玩家需要控制一个黑发大眼的男孩进行冒险，游戏整体玩法看上去和普通的2D横版动作游戏并没有太大不同，但是真正上手后就会发现游戏的与众不同之处，玩家除了控制足球小子之外，还要合理利用他脚下的足球完成各种攻击、解谜，可以说制作者巧妙地将足球这一概念融入到了这款ACT中。游戏的整体操作感非常优秀，风格独特的音乐也为游戏加分不少，相信无论是球迷玩家还是纯粹的动作游戏爱好者，都可以从中得到不少的乐趣。

职业沙滩足球

类型：体育运动　年份：200?年

原机种：GBA　模拟器：gpSP　适用平台：PSP

▲采用动画渲染技术的游戏在GBA上并不多见

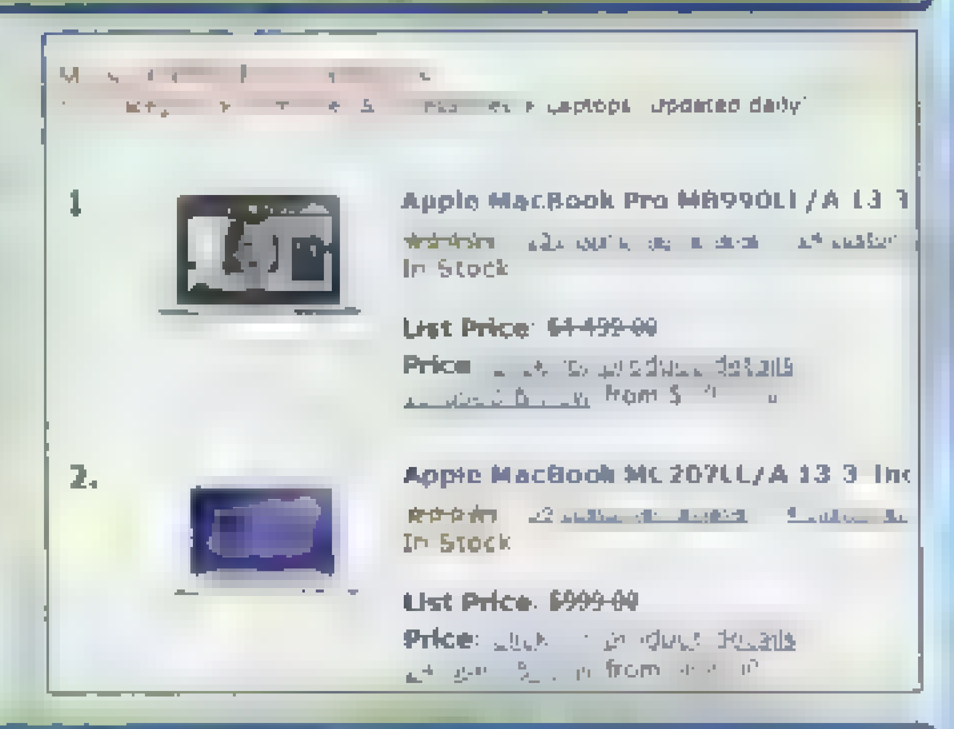
最后的这款足球游戏依然比较另类，不过它的"另类"和前面三款游戏并不一样，它既没有添加夸张的成分也并非特殊的游戏类型，它就是一款标准的操作类足球游戏，只不过它的题材比较另类，并非我们常见的传统足球比赛，而是五人制的沙滩足球。

和真正的沙滩足球比赛一样，游戏中每支队伍都有4个球员和一个门将登场，每场比赛则分成3小节进行。登场的球队也都是以现实中存在的国家队为蓝本设计而来。游戏的画面采用了非常讨好眼睛的动画渲染技术，操作起来也格外顺手，即使是初次游戏的玩家也能很快上手并乐在其中。目前沙滩足球这项运动在国内还属新鲜事物，大家就不妨在游戏中率先体验一把吧。

在过去几个月，有关苹果平板电脑的设计、功能、价格和名称的各种传闻已经铺天盖地。到目前为止苹果还未公开表示自己正在研发平板电脑，不过这些传闻却推动苹果股价在一年内增长了[illegible]倍多。[illegible]iPhone面世以后苹果股票在[illegible]

情报速递

根据CNN（美国有线电视新闻网）对亚马逊购物网的个人数据统计，苹果的MacBook和iPod成为了亚马逊顾客网购礼物的首选。节日期间推出的折扣价格使大多数顾客的"愿望"变成"现实"。根据统计数据，在最热卖MP3播放器的前25名中，iPod系列产品几乎占据了全部，而惟一非iPod产品是微软公司32GB的Zune；在最热卖笔记本排名中，MacBook系列亦占据了前5名的3个位置，其中第一、二均为MacBook。


Laptops Updated daily

1
Apple MacBook Pro MB990LL/A 13.3
In Stock
List Price: $1,499.00

2.
Apple MacBook MC207LL/A 13.3-Inch
In Stock
List Price: $999.00

史蒂夫·乔布斯，"苹果"电脑的创始人之一，一位年薪只领1美元的CEO，他将苹果打造成了全球最大、增长最快的科技公司。乔布斯曾患有胰腺癌，并于2009年接受了肝移植，在战胜病魔后，他成为了2009年的最大赢家。2009年底，入选《哈佛商业周刊》全球最佳CEO，位居榜首；评选为美国财经网站SmartMoney的十年人物，以30%的得票率位居榜首，排名第四的比尔·盖茨的得票率仅为9%；《时代》2009年风云人物；《财富》十年最佳CEO；2010年1月初，美国媒体撰文列出2009年的红黑榜，分别评选了今年的八大赢家和输家，乔布斯为赢家之一等等。乔布斯已成为一个奇迹，但这个奇迹还将继续进行下去。

奥德赛大桥

Bridge Odyssey

看到游戏的画面，是否觉得很眼熟呢，没错，本作与PSN上的《大象历险记》十分相似，玩法也大致相同。玩家需要在逃亡的路上搭建一座座大桥，来解救被困的松鼠、猫咪、长颈鹿等动物，并同它们一起通过火山、沙漠、冰洞等危险地带。游戏的玩法很简单，用手指在屏幕上移动，在各个支点上放置木条以搭建大桥，当木条呈绿色时说明可以放置，呈红色时则不行。在这些动物当中，大象、长颈鹿等都是超重量级，如果走在单一的桥面上是肯定会落下悬崖摔死的，所以大桥的稳固性非常重要，而怎样使用数量有限的木条来搭建大桥是玩家面对的一大难题。虽然有的场景中吊绳、石头、太阳等都是可利用的，但是游戏的解谜难度相当高，后期随着动物越来越多，大桥的负荷也会越高。

斩斩忍者

Chop Chop Ninja

游戏的故事讲述的是，忍者喜欢的公主在一次意外中被石化，而国王则鼓励忍者为自己心爱的人冒险，找齐所有能解除魔咒的宝物即可将公主复原。游戏共设置了10个关卡，每个关卡中都需要面对数量众多的士兵，木箱等场景物均可破坏，不过要小心里面隐藏的毒蛇等危险物。忍者的操作并不复杂，点击上方即可跃起，如果落脚点在墙壁侧面，则可以借势弹起，因此做到飞檐走壁不在话下。点击敌人或物品即可发起攻击，每完成一个关卡，忍者的攻击力便会得以提升。关卡中除了有士兵的阻挠，还会有各种各样的陷阱，一旦HP耗尽或掉落悬崖即会消耗一条命数，关卡开始忍者共有5条命，在途中隐蔽处有可能会获得额外命数奖励。

食疗

众所周知，中国食疗文化的最大特点在于其浑然天成，效法自然，于日常必需的饮食之中，能够强身健体、治疗疾病，使人置身于美食文化的高度享受之中。该软件收集了国内大量的食疗食谱，共分为儿童、老人、感冒、清热解毒等9大类，用户可根据实际需求来进行查阅。每款食谱都会有详细的原料及制作方法介绍，文字下方还会有功能、用法、说明等快捷按钮，另外，软件还支持搜索功能，非常实用。掌握各种食疗法，就可以更科学地让食疗达到最佳疗效，也能使人们在享受美食的同时达到治疗的目的。近期厂商正在进行限时免费活动（原价1.99美元），有需要的朋友赶紧行动吧

文 AKIHA 编 胧月

元旦快乐！新年快乐！

不知道大家的元旦节过得怎样呢？和家人一起出门旅行了吗？会见了许久不见的好友吗？在校学生们一起疯狂欢了吗？与命中注定的人共进晚餐了吗？

如果大家的元旦节都过得很开心，那请记得[illegible]（编注：这个动词用得好）下有这么个人在元旦节仍然在辛苦地加班，早出晚归一天十小时以上……

和田アキ子再次对红白歌会开炮！

"女性和男性受到特殊待遇的人太多了。虽然从我的口中不方便说出他们的名字……"

和田老姐原本是1968年出道的人气歌手，同时也是红白歌会连续[illegible]年出场者之一。然而近年来人气早已不如从前。和田老姐如同约定俗成一般，在每年出场的[illegible]记者会上，经常对其他的艺人或是红白歌会的出场者进行辛辣的批评，特别是对于一些曾做过[illegible]欠缺职业意识行为的艺人更是毫不留情。和[illegible]关系不错的艺人倒是经常得到她的好评，由此被大众戏称为"演艺圈的BOSS"、"演艺圈的批判者"。在《周刊文春》这本杂志发表"最讨厌的女人"排行榜以来，便一直是榜上常客。

>お前が言うか、その口で言うか（o ma e ga i u ka、so no ku qi de i u ka）
译文：你好意思说吗，你好意思开口说吗。

>お前が一番特別だろw全く売れてないのに（o ma e ga i qi ban to ku be tsu da ro—,ma tta ku u re te nai no ni）
译文：你才是最受特殊待遇的人吧，明明CD都几乎卖不掉的。

>2010年「お前が言うな大賞」早すぎる決定です。（ni sen jyu—nen o ma e ga i u na tai syo—ha ya su gi ru ke tte—de su）
译文：2010年"你最没资格说大奖"过早的确定了啊。

>これはひどい自虐ですね（ko re wa hi do i ji gya ku de su ne ）
译文：这还真是够狠的自虐呢

>こいつ毎年毎年文句言ってるよな。（ko i tsu mai to si mai to si mon ku i tte ru yo na ）
译文：这家伙年年都有牢骚发啊

>参加資格はCD売り上げ1000枚以上にしてくれ。（san ka si ke ku wa CD u ri a ge sen mai i jyo—ni si te ku re）
译文：参加红白歌会的资格应该设定为CD销量1000张以上。

>正月早々クレームか。さすが人に感動を与える歌手は違うわ（syo—ga tsu so—so—ku re—mu ka,sa su ga hi to ni kan do—wo a ta e ru ka syu wa qi ga u wa）
译文：正月早早就来投诉吗？不愧是带给人感动的歌手，就是不一样

虽然到现在还带着歌手的头衔但[illegible]会只顾着参加各种演艺圈活动，[illegible]声音沙哑甚至还因为不注意生活健康[illegible]。完全卖不出去却又不愿意[illegible]红白[illegible]场，简直就是受特别待遇的始祖级别人物，竟然还要求[illegible]。

[illegible]真是[illegible]了。

世界名言集·三

关键词　哆啦A梦、机器猫　叮当　毒舌名言合集
说起来咱们童年梦想中的玩伴叮当竟然也能这样损人，真是令人惊叹啊

●きみはいつもおくれるんだ。のろいんだよ。(ki mi wa i tsu mo o ku re run da,no ro in da yo.)
注释：你总是慢别人一拍呢。简直就是迟钝啊
●よくあんなものにむちゅうになれるな　いい　としして、単純というか何というか……ある意味ではしあわせな人だ。(yo ku an na mo no ni mu tyu ni na re ru na,i i to si si te、tan jyun to i u ka nan to i u ka,……a ru i mi de wa si a wa se na hi to da)
注释：亏你真能热衷于那种东西呢。都这个年纪了，真不知该说你是单纯还是什么……某种意义上来说真是幸福的人哪。
●だれでも何かとりえがあるもんだねえ。こういっくだらないことだと、きみはじつにうまい。(da re de mo nan ka to ri e ga a ru mon da ne—,ko—i u ku da ra nai ko to da to、ki mi wa ji tsu ni u ma i.)
注释：无论是谁都会有优点和长处呢。在这种无聊的事情上，你确实很有天分。
●えらい！いくじなしであまったれで、きも头もよわいきみが、よくそこまで决心した！(e ra i! i ku ji na si de a ma tta re de、ki mo a ta ma mo yo wa i ki mi ga、yo ku so ko ma de ke ssin si ta!)
注释：了不起！既没用又爱撒娇，没有动力脑筋也不好使的你，竟然能下这样的决心！

欢迎来到铁拳世界·二

"洲师系列"于上辑宣告完结。连续一匡的大量主要角色台词连载，喜欢《Fate》的同学们过足了瘾，不喜欢的同学们也终于能松一口气了。

本辑笔者要推广的是PSP的又一格斗大作《铁拳6》。完美的移植，优化了前作《暗之复苏》的人神系列在PSP上恶劣的操作感，《铁拳6》即使在PSP的1000机型上也能有较好的表现（1000机的十方向定位是出了名的烂）。虽然在联机对战上仍然存在细微的延迟，不过能在掌机上玩到现今最好的格斗游戏，对于格斗玩家来说已经是非常幸福的了。

前言和广告做了一大堆，这次的主题大概也会持续一段时间，那就是铁拳角色的胜利台词。虽然铁拳有别于其他游戏的特色之一就是各国人都说着各国的母语，因此偶尔也会出现英语与日语毫无障碍正常交流这样的神奇场面，不过日文版的游戏在说台词的时候都会打上日文字幕。这对于像笔者这样听着英文像听天书的同学来说无疑是天大的福音啊。

那么进入正题好了，相当第一辑的重要开场角色，笔者选定了于《铁拳5DR》登场的高人气大小姐——。

●お父様に内绪よ。(o to—sa ma ni nai syo yo)
注释　"要对我的父亲大人保密哟"。因为Lili来赛是瞒着父亲的　所以有此一言
●この瞬间が……私は一番好き！(ko no syun kan ga...wa ta si wa i qi ban su ki)
译文：我最喜欢的就是这个胜利的瞬间！
●もうお归りになるそうよ。(mo—o ka e ri ni na ru so—yo)
注释："这么快就该准备回去啦"。这句话的英文中有提到她的管家的名字为セバスチャン，就是塞巴斯蒂安　这个名字是源自于一个老动画《阿尔卑斯山的少女》中登场的管家的名字，不知什么时候起就几乎成为了所有优秀管家的代名词了
●もっと上等なのを用意して。(mo tto jyo—to—na no wo yo—i si te)
译文：下次给我准备的对手可得比这个能打。
●お茶の时间ですの　ごきげんよう　(o tya no ji kan de su no、go ki gen yo—)
译文　到下午茶的时间了，再会

一年一度由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》和Levelup网站三大媒体联合举办的TV GAME大赏正在火热进行中，想让自己喜欢的游戏榜上有名，就赶快去投票吧。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情。

栏目主持：乌冬

踏入新年，应双节之势的涨价之风还在持续，掌机里的PSP各型号以每天两个新价位的幅度慢慢往上窜，不过这还不算什么，现实告诉我们缺货才是最要命的，手里揣着票子却买不到商品的情况才令人感到尴尬和不悦。

先来说说V3主板的PSP-2000，由于PSP-3000的紧缺和持续涨价，就连一向以价格优势见称的PSP-2000也成为了涨价的对象，涨势甚至比3000型还来得吓人，基础黑白两色分别由上月月底千元和1055元的价格涨到了1190元和1200元，和3000型差价不到百元，不过即使是这样在缺货的那段时间里2000型还是成为了卖场的主角。彩色系在节后的两天时间里陆续得到补货，除了大红和薄荷绿仍处于缺货状态外，雏菊蓝报1230元、罩衣紫报1250、粉红报1260元。由于现在的2000型和3000型的价格贴得非常近，2000型就失去了价格优势，所以笔者建议近期需要购机的朋友在非缺货的状态下尽量挑选3000型。

再来是PSP-3000，同样由于双节，再加上一些不良商家的操作，广州卖场里的3000型一度脱销，补货也是少量且断断续续，其中基础色里黑色报1290元，比去年年底的价格猛涨百元，而奇缺的白色也一路涨到了1460元的新高。只有银色的涨价幅度不是太高，报1330元。彩色系里的青翠绿和耀目黄在元旦的第二天得到货源补充，分别报1355元和1360元，而彩色系里最受欢迎的跃动蓝和红色则继续保持缺货状态。最后是PSP go，不得不说涨价的影响是巨大的，连一向无人问津的PSP go也比去年小涨30元，分别报黑色1660元、白色1660元。

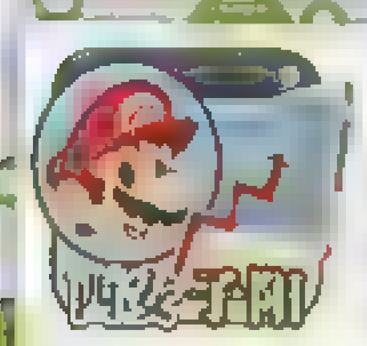
对于PSP行情接下来的走势，笔者继续说说自己的看法。元旦过后的中旬乃是商家资金回笼结算、清掉库存的时间，而且涨势已经维持了较长的一段时间，正常情况下接下来的这段时间各主机价格会慢慢回落到相对合理的价位，有购买意向的朋友不妨观望到中旬再做决定。

任系掌机新宠NDSi LL缺货，各商家也纷纷开出1700元~1750元等有价无货的价格。NDSi黑色和白色分别报1250元和1340元，两色比起去年年底略有小涨还不时断货。彩色系里蓝色报1330元、绿色报1370元、红色报1490元，惟独水蓝色缺货。由于节日假期结束，不足800元的韩版NDSL促销套装也功成身退，单机继续以各颜色770元对外报价。

官方5.03以上系统破解遥遥无期，寒流带来的风雪造成交通运输物流的阻塞，临近节日市场需求量上涨。以上这三点任何一点都会造成主机价格的上涨，而今年则是三者同时出现，主机价格的暴涨可想而知。上辑说到建议有意购买PSP的玩家们要趁早出手，而现在已经到了最后的临界点，也就是说全新的可破解主机已经卖得七七八八，而一旦这些主机清空，翻新机（换CPU）便会重出江湖，消失许久的“硬降”主机预计也将会再次降临市场。PSP-3000黑色主机单机1380元，全套价格大概在1550元左右，别嫌贵，一直到春节结束，这样的价格都只会涨而不会降。3000型银色1420元，绿色1480元，白色、黄色、蓝色均为1600元，红色非V3主板的单机也要1480元，能破解的V3主板市场存量稀少，已经可以和限定版主机相提并论。

PSP-3000洛阳纸贵，身为哥哥的PSP-2000当然也不会示弱，价格比之前涨了150元左右，而且颜色方面也没有之前多样，基本上只有黑色、白色和红色还存有少量存货，黑色、白色为1300元，红色1400元。市场上基本上已经没有了之前商家库存的较低价主机，也就是说买到便宜真货的可能性较小，近期有打算购买PSP-2000的玩家最好能够多准备一些预算，适当提高自己的心理价位，还有去信誉较好的商家处购买，避免因为价格的原因买到问题主机后追悔莫及。

行货iDSi并没有像上代iDSL那样在市场上形成主流，一来上市时间较晚，很多玩家都已经购置了NDSi，另一方面新机型的出现也分流了一部分购买者。NDSi的全套价格稳定在1400元左右，粉色、绿色贵100元；NDSi LL则是不温不火，1700元左右的价格也让人可以接受。



圣诞和元旦刚过，在这段离过年还不足一个月的时间里，电玩市场的行情走势就已经开始蠢蠢欲动了，各机种都迎来了节前的涨价。之前向大家推荐的性价比较高的V3主板PSP-2000主机，现在部分颜色的价格已经超过PSP-3000里最便宜的黑色主机了。众所周知，PSP-2000已经停产很久，库存也越来越少，相信接下来的一段时间价格还会继续上涨，完稿前刚收到的消息，V3主板的PSP-2000已经全线上涨了近240元，黑色、白色和银色报价是1[illegible]40元，而蓝色、绿色、紫色和红色报价是1380元。

就像连锁反应一样，PSP-3000也受到涨价风暴的影响，之前最便宜的黑色已经涨到了1350元，其他颜色里银色是1420元，白色是1480元，绿色和黄色是1450元，红色和蓝色是1580元。在高价的影响下，PSP-2000的翻新机现象也越来越厉害，如果你近期有购买PSP的意向，PSP-3000会是较好的选择。记忆棒还暂时没受到涨价的影响，8G MARK2报价是150元，8G红棒是170元；16G MARK2报价是240元，16G红棒是280元。

神游行货iDSi在众多玩家的热烈期待下陆续到货，大气的外包装、加上中文操作界面及随机附送任天狗游戏，确实是不小的吸引，最新的商家报价是1230元，价格也比NDS略高了50元左右，配合上[illegible]烧录卡，商家优惠套装报价是1420元，值得购买。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场行情为大家奉上各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，向[illegible]向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆[illegible]电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

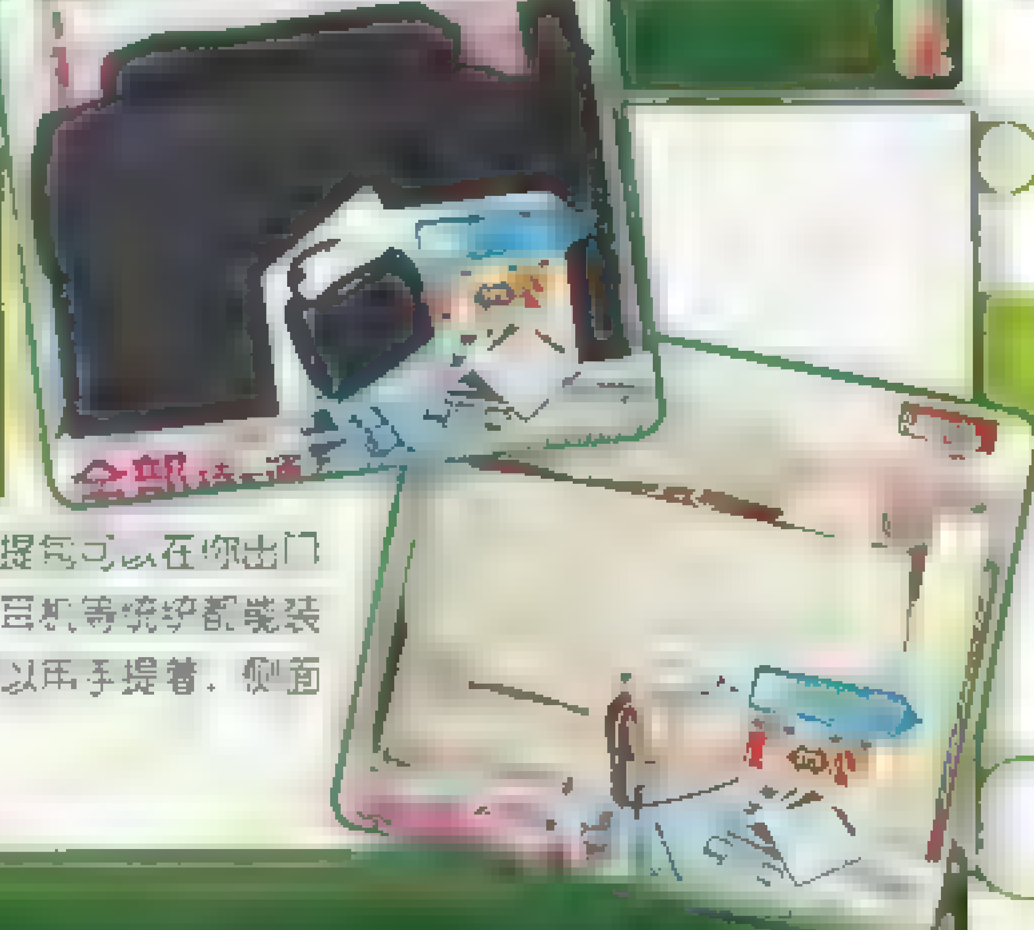
城市	提供者	PSP go	PSP (3000型)	PSP (2000型)	iDS	NDSL	NDSi	NDSi LL	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈朗	660	1290	190	—	770	1250	1700	260 (HG)	110 HG
北京	绿洲电玩		1380	1250	800	790	1130	1550	280	170
陕西西安	快乐多电玩	1620	1350	1280	980	780	1160	1580	280 (HG)	170 (HG)
安徽合肥	顶点电玩	—	1350	1200	1000	650	1150	1550	220	120
哈尔滨	鑫星电玩		1250	800	800	550	1140	1480	220	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1330	1270		850	1100	1650	300 (HG)	180 (HG)
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	280	[illegible]

PSP go 9合1套装

品名：PSP Go 9-In-1 Starter Kit
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：PSP go
官方价格：21.49美元

继PSP go周边大量推出后，PSP go的套装产品也来了。这款套装中包括了9种配件，都是专门为PSP go设计的。套装中包含摇把、耳机、腕带、便携包、车载充电器、水晶保护壳、屏幕保护贴等东西，非常齐全。其中耳机上附带有麦克风，支持网络电话，而车载充电器内置了双USB接口，还可以同时给其他设备充电。

NDS手提包



品名：NDS Bag
种类：保护包
出品：GameTech
对应机种：NDS/NDSL/NDSi/NDSi LL
官方价格：1470日元

放寒假了，带上NDS去亲友家串门吧。这款手提包可以在你出门时帮上不少忙，包括NDS主机、游戏卡片、电源、耳机等统统都能装下。包包由黑色和白色两种颜色，上部有提手，可以用手提着，侧面还有背带，也可以斜背在肩上。

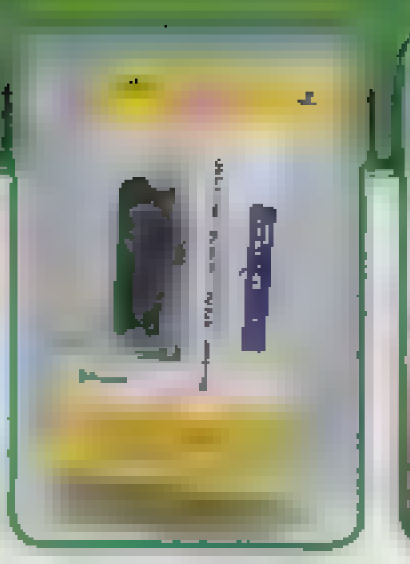
NDS骷髅套装

品名：Skeletronics Skull Pak
种类：套装
出品：Mad Catz
对应机种：NDSi/NDSL
官方价格：19.99美元

这款NDS骷髅套装非常适合用来耍酷。套装中包含收纳包、卡带盒、触控笔、屏幕保护贴等配件。收纳包外形做成了骷髅头的形状，外面也印着大大的骷髅头，是不是很有特色呢。套装中的卡带盒有4个，触控笔也有4支，卡带盒上同样印着骷髅头。

PSP蓝牙线控

品名：Bluetooth ステレオヘッドセットレシーバ
种类：线控
出品：SCEJ
对应机种：PSP go
官方价格：4980日元

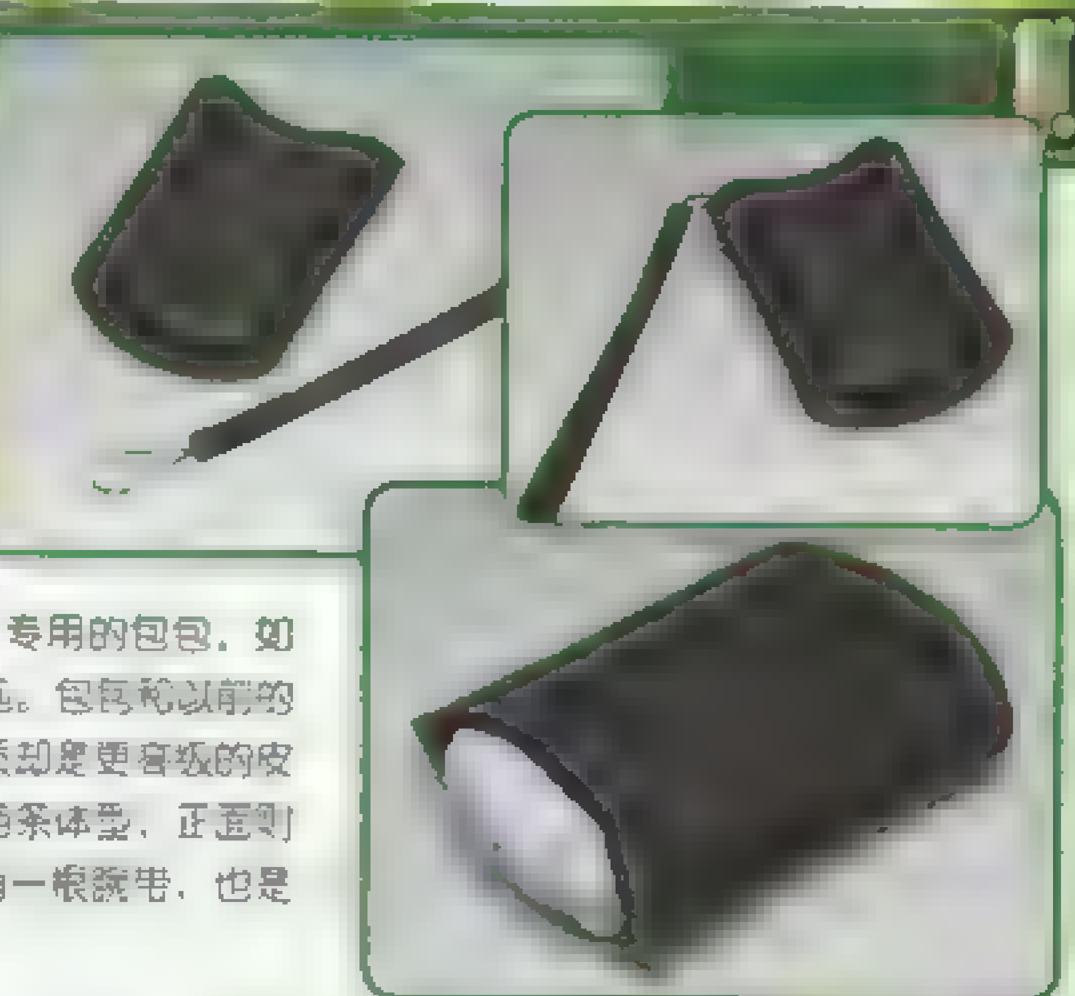


索尼为PSP go加入了蓝牙模块，从而让用户的使用体验也变得丰富起来。这款蓝牙线控是索尼官方推出的产品，能够很好地与PSP go相配对，而不用担心出现连接不上的情况。蓝牙线控采用了线控接收器、耳机分离式设计，用户可以自行使用不同品牌的耳机来获取更好的音质。

使用蓝牙线控后，我们可以摆脱耳机线的束缚。只要让PSP go呆在包包中，就能够通过蓝牙专线来听音乐了。当然，蓝牙线控的功能不仅仅是可以听音乐，所有的音效都可以通过蓝牙输出，同时也支持麦克风功能，如果你有Skype账户，可以直接用来打电话。线控上的功能齐全，有音量调节键、播放停止键、还有锁定键。产品背后有夹子，能够卡在衣服上。另外，产品同样适用于其它蓝牙设备，比如iPhone手机还有索尼自家的PS3电视游戏机等。

PSP go便携包

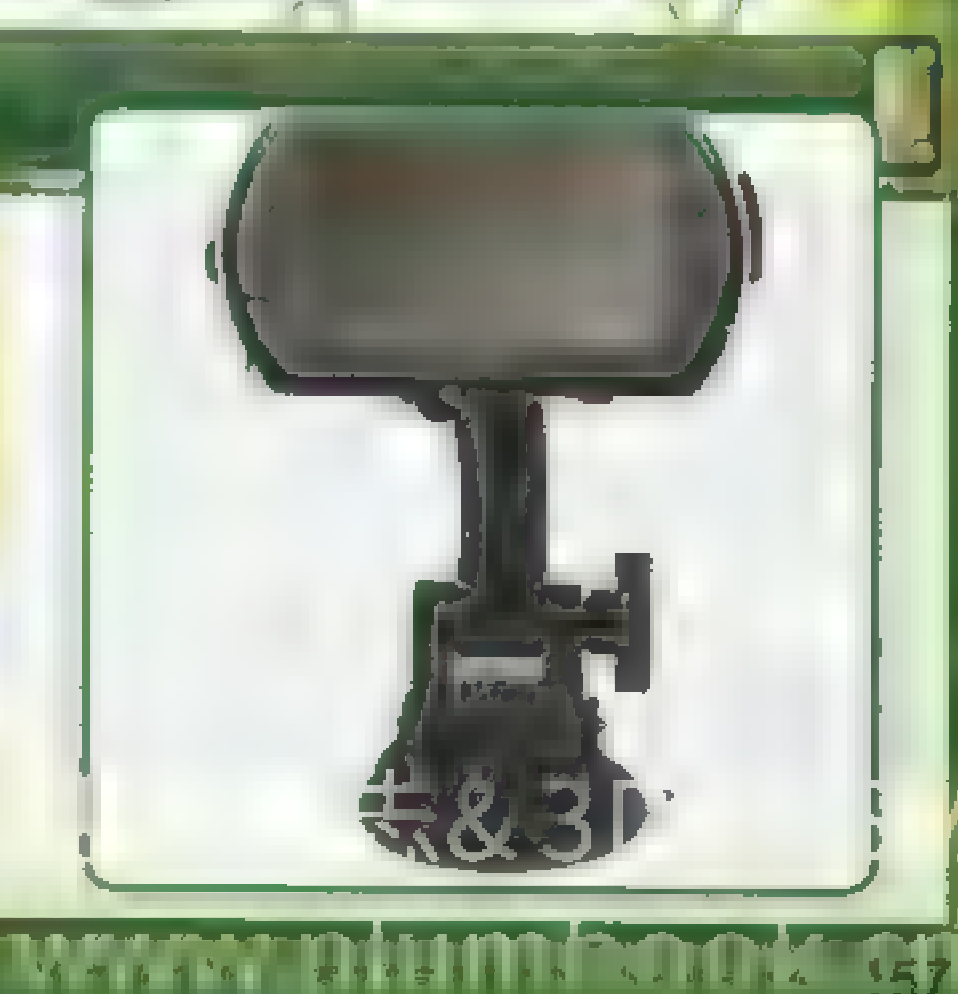
品名：本革ポーチ&ハンドストラップ
种类：保护包
出品：SCEJ
对应机种：PSP go
官方价格：4200日元



PSP-1000发售时，索尼曾为其准备了专用的包包，如今PSP go发售，索尼推出了升级版的便携包。包包和以前的PSP 1000包一样采用整体化设计，不过材质却是更高级的皮革，包的侧边有走线，恰好符合PSP go的苗条体型，正面则有大大的PSP go的Logo。另外产品还附有一根腕带，也是皮革质地，正好与包包相搭配。

PSP go吸盘底座

品名：PSP Go Swivel stand w/ Suction Cup
种类：底座
出品：CTA
对应机种：PSP go
官方价格：19.88美元



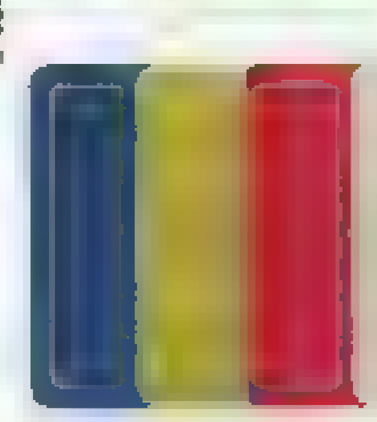
这款吸盘底座专为PSP go设计，可以让你在车上安安稳稳地用PSP go看电影。产品附带有吸盘，能够直接吸附在汽车的前挡风玻璃上。卡位部分采用了可调式设计，能够360度旋转，以此来找[illegible]

SP评测室

文 乌冬

悠果“年华”纯手工NDSi收纳包

产品名称：“年华”纯手工收纳包
生产厂商：悠果
产品编号：YG-8105
官方网站：http://yogostyle.com/
材质：精选牛皮
参考颜色：纯真白/梦想蓝/幸运红/常青绿
适用主机：NDSi
官方报价：100元
官方介绍：



年华真皮收纳包结合了极简主义与怀旧风格的完美设计，设计师为林[illegible]水[illegible]的纯真年华，特采用上等工艺在高档牛皮原料上精心制作成专属纹理，整个系列中拥有青春色彩的纯真白、梦想蓝、幸运红、常青绿等颜色的真皮，带给人优雅、[illegible]的纯真时代。为搭配真皮的[illegible]而量身定做的日本YKK高压拉链，精[illegible]配的[illegible]NCI专业封边油，都[illegible]成了年华收纳包特有的浪漫纯真气息。内部采用超[illegible]真皮[illegible]的[illegible]超纤材料贴心保护您的游戏主机，使[illegible]之忧。

包装

包装是顾客对产品的第一印象，好的包装往往能起到吸引顾客目光和促销的作用，悠果在包装的产品一直以来都是做得很不错的。这次的这款收纳包，正如我们所见，收纳包的包装是一个工整简洁的纸盒，与其说是包装，整个设计更像是一个礼物盒，显得大方得体。包装上的图案只做了最简单的修饰，除了品名和厂家等信息外并没有多余的东西，这也和产品简洁的风格所对应。另外包装还有一个很有特色的地方，在包装盒的正面贴有和盒内收纳包相同颜色和材质的一块小皮革，这样就要不打开包装就能知道收纳包的颜色和手感，避免顾客在选购时反复开合包装造成的变形和损耗。

产品外观

打开包装，首先进入视线的就是这次评测的主角——“年华”纯手工NDS收纳包，和包装盒一样，收纳包的设计也是简朗大方，有点像我们平时使用的皮夹。收纳包共有四种颜色，分别是纯真白、梦想蓝、幸运红和常青绿，无论哪种颜色，收纳包从表面到拉链的颜色都是统一的，非常耐看，连左下角的悠果Logo也是烫印上去的，不但不会破坏收纳包整体的美观，还起到了点缀的作用。收

纳包表面采用精选牛皮并加入纹理效果，手感十分舒适，内部则统一是柔软的黑色内衬，考虑到保护的周全性，内衬直接延伸到拉链的位置，把内部空间和拉链隔开，这样把主机装进去后也不会因为碰到拉链部分而刮花。收纳包采用的是半开合设计，上下两部分并不能平着展开，可以较好地保持收纳包外型，而且不容易进入灰尘。

使用测试

最后再来看看实际的使用效果吧。从右边这张图中可看出收纳包并不比NDSi大多少，这也是为了更好地贴合机身，放入后NDS和收纳包的内部空间完全吻合，拉上拉链也不会鼓涨，和没有放入主机时一样，还有拉链的开合也十分流畅，不会有新拉链的那种生涩感。另外笔者也拿NDSL做了测试，毕竟NDSL只是比NDS厚一点，除了内部空间更加紧凑外，导致放入和取出时会比NDSi要困难一点，其他使用上是没有任何问题的。

最后要注意的一点是，如果NDSi上有挂绳或吊带之类周边，最好把NDSi的前端朝下放入收纳包内，让挂绳的一端向外，这样就不会因为挂绳占了内部空间导致主机放得不均，取出的时候也可以借助挂绳将主机抽出，不用硬扒开收纳包。

总结

“年华”纯手工收纳包无论在质量还是设计风格上都有较好的表现，整体风格简约而不简单，对于崇尚简洁和喜欢怀旧的玩家来说是非常不错的选择。不过100元的价格还是有点偏高，相信超出了很多玩家的心理承受价位。最后附上笔者对这款收纳包的评分，给大家购买时做个参考。

外观：★★★★☆
实用度：★★★☆☆
性价比：★★★☆☆
综合：★★★☆☆
推荐度：★★★☆☆

文 [illegible] 编 马冬

PSP软件学院

[illegible]

模拟器

MasterBoy

PSP上的多机种模拟器MasterBoy于2009年12月31日放出V2.1版。新版修复了运行GG游戏的错误；修复了运行GB、GBC游戏时无法保存进度的问题，截图功能基本上常了。MasterBoy能够运行GB、GBC以及SMS、GG等多个机种的游戏，游戏ROM可以放入记忆棒的任意位置中。启动模拟器后，按PSP方向键的左、右来切换菜单，按×键确认选项，按A键保存设置。MasterBoy的功能比较丰富，支持即时存档，可以自定义按键，还能够更换皮肤，喜欢老游戏的朋友可以留意一下。

PCSP

电脑上的PSP模拟器JPCSP最近频频更新，并有了不小的进步。不过JPCSP使用JAVA语言编写，用户运行起来非常不方便。在去年底，作者终于肯为软件转型，使用C和C++语言重新编写了软件，并起名为PCSP。从名字上就可以看出PCSP与JPCSP的姊妹关系，不同的是，PCSP能够在电脑上直接运行，不需要JAVA编译器。运行后，通过File菜单中的选项打开PSP自制软件或游戏ISO，然后点击Emulator中的Run选项来运行，通过Settings中的Configure Controller选项还可以定义按键。

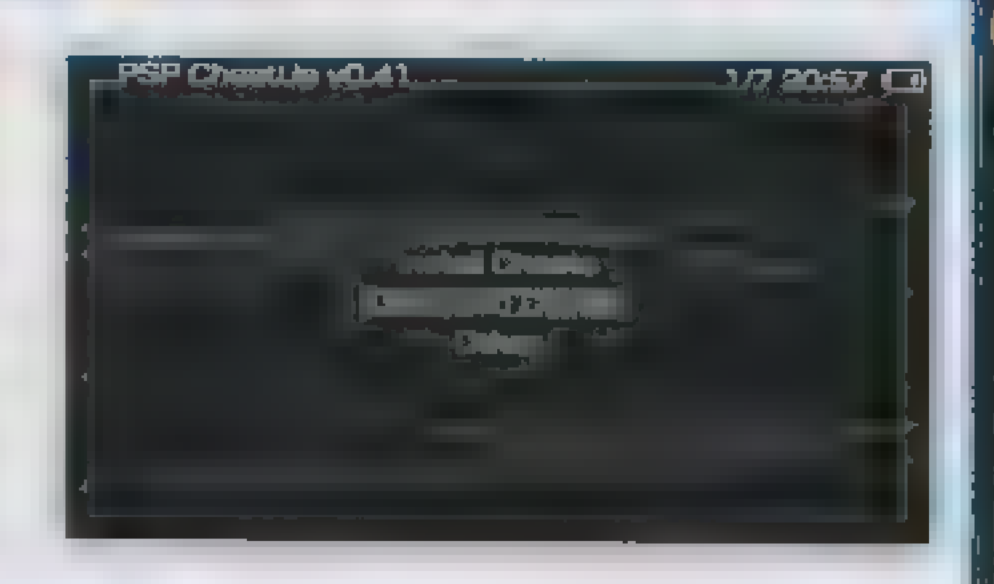
PSPKVM

PSP上的JAVA模拟器PSPKVM于1月2日放出v0.5.5 test 4版。新版加入了对采用Xing头部格式可变码率MP3的支持；修复了MP3播放时向方向键的错误；解决了菜单过长的问题。

自制软件

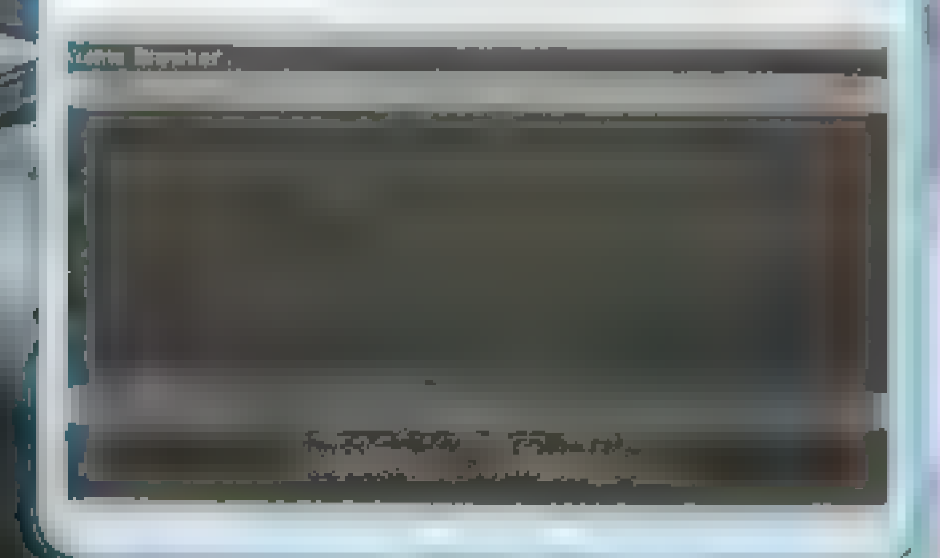
PSP CheatUp新版放出

PSP上的金手指自动更新软件PSP CheatUp于2009年12月26日、27日先后放出v4.0、v0.41两个版本。新版支持游戏列表分区，加入了列表搜索功能；解决了无法正常解压缩ZIP文件的问题。在PSP上运行PSP CheatUp后，选择Download Cheats选项可以下载金手指代码，选择Other选项则可以进行升级、连接USB等操作。



AutoStart新版推出

PSP上的自动启动插件AutoStart于12月19日放出v5.5版。新版修复了在shell中运行无法正常退出的错误；解决了关机屏幕后无法正常打开的问题，选项中的文字更容易被理解。使用AutoStart可以随意设置随PSP启动的游戏或软件。比如我们最近经常在玩一个游戏，那可以设置为打开PSP就直接进入游戏，省去了进入菜单再运行游戏的麻烦。



Battery Warning PRX新版公开

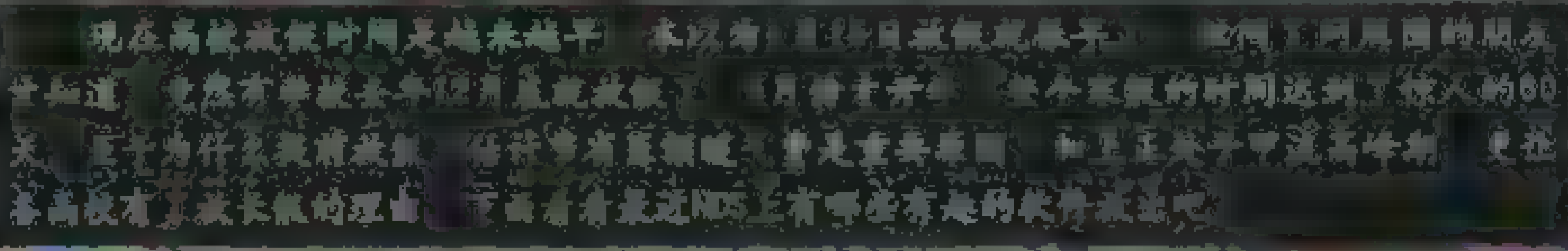
PSP虽然有电量显示，但那仅仅是在XMB界面中，如果我们要进入游戏，运行自制软件软件，这时候根本无法知道电量剩余多少。除非按HOME键调出菜单才能看到电量。不过老按HOME键看电量着实麻烦，使用Battery Warning PRX这款插件，可以当电量减少到10%时发出提示，无论你在玩游戏还是在运行自制软件，提示都会如约到来，提醒你充电，这样就可避免游戏时中途没电的情况了。

自制软件

《Wagic》推出

PSP上的卡片游戏《Wagic》于2009年12月23日放出V0.10.1版。新版再次加入了1500张卡片，包括最新的Magic 2010系列卡片，总体卡片数量达到了惊人的5149张；修正了音效问题；加入了语言选项，可以选择英语、德语、意大利语等多种语言；改善了AI，加入了新圣诞主题，迎合节日气氛；添加了任务模式。

NDS软件学院

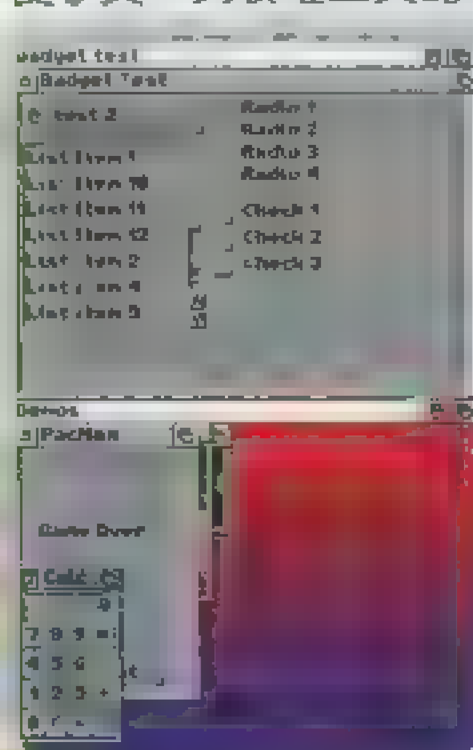


现在高校放假时间是越来越早了，本校为1月29日放假就算早了，[illegible]周围的朋友都知道，竟然有学校在今年12月底就放假了，3月份才开学，整个寒假的时间达到了惊人的60天。[illegible]为什么放假前放假，估计学校就是[illegible]，加上正处于甲流高峰期，更让各高校有了放长假的理由。下面看看最近NDS上有哪些有趣的软件放出吧。

软件新闻

Woopsi新版公开

NDS仿Windows程序Woopsi于2009年12月23日放出V0.43版。新版加入了字体打包示例；将默认字体改为NewTopaz；加入了默认主题示例；将开发平台升级到DevkitARM r27和Libnds V1.4.0；去掉了不使用的BMP图片；修复了文件列表框丢失的错误；加入了建立批处理文件的功能。Woopsi开发已经很久了，作者非常有耐心，版本则一直在演示版徘徊，强烈盼望能推出正式版。



DSx86新版发布

NDS上的DOS模拟器DSx86于2010年1月3日放出Alpha 0.01版。新版作者做了众多改进。程序会自动生成日志文件，存放于data/dsx86目录下，此目录下还有名为DSx86.ini的配置文件，通过配置文件中的选项可以更改屏幕缩放尺寸等。DSx86已经能运行少部分的游戏和程序，包括《Alley Cat》、《Wing Commander I》、《Leisure Suit Larry 3》等。作者计划在以后支持320×200分辨率的EGA模式。有兴趣的朋友可以去官方网站看看，网址是http://dsx86.patrickaalto.com。

Bunjalloo新版发布

NDS上的网络浏览器Bunjalloo于2009年12月23日放出V0.8.0版。新版更新了开发平台；修正了V0.7.7版中升级程序中断的错误；解决了随机性布局的问题；更改了进度栏显示；修正从虚拟键盘切换到浏览器页面时出现的屏幕闪烁问题；隐藏密码显示，密码会显示为圈；提升了文字卷动速度；修复了内存泄露错误；修正了页面中偶尔会出现的大面积空白。Bunjalloo已经支持多国语言，包括法语、意大利语，不过还是不支持中文。

《Sprite Fight》新版公开

NDS上的同人游戏《Sprite Fight》于2009年12月27日放出V1.1版，这是程序的第二个版本。新版改善了动画显示；摔落时会有更好的效果。本作是一款类似于石头、剪刀、布的游戏，玩家可以从电脑对决，从剑、能源球、盾牌之间选择。运行游戏后，点击Play按钮开始游戏，然后可以选择不同的游戏角色。作者WinterAce计划在以后的版本中支持保存分数的功能，并加入游戏图标。

《PuzzleBoy》新版放出

NDS上的同人游戏《PuzzleBoy》于2009年V1.02、V1.03等多个版本。新版加入了自动保存功能，可以自动将正在进行的地图保存下来；修复了重启地图和退出功能的按键错误；解决了无法回到最初点的错误。游戏的画面风格比较清新，上屏显示画面，下屏显示相关信息。

《PingPong》新版公开

NDS上的Lua游戏《PingPong》于近日发布V1.9、V1.95、V2.0、V2.05版。新版修复了声音的问题；加入了暂停功能；改变了分数显示字体；修复了无法正常退出游戏的错误。游戏时上屏显示游戏画面，下屏显示分数。

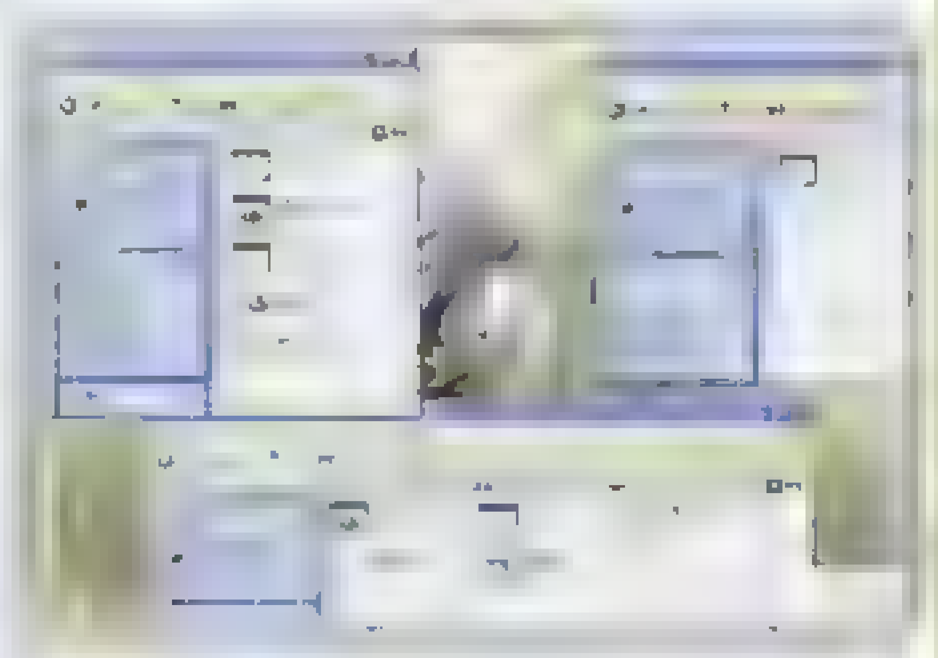
国内掌机自制软件作者访谈

近年来随着掌机自制软件领域的加快发展，大批优秀的国产自制软件也不断涌现，鉴于有不少读者来信询问自制软件开发的相关问题，这次我们就特别连线了国内NDS自制软件开发者之一的么么茶，探寻软件开发的历程。

人物介绍

小超 [redacted]《掌机王SP》资深撰稿人[redacted]负责硬件短消息[redacted]玩转PSP和玩转NDS等栏目的撰写[redacted]

么么茶 [redacted]国产同人游戏《森林传说》的开发者之一[redacted]软件曾入围由电玩巴士举办的2009嘉华入原创大赛[redacted]



小超：么么茶你好，很高兴你接受我们的采访，请先介绍一下自己吧，感觉你应该还是学生吧，是不是在上学呢？能透露一下自己的专业吗？和软件开发有没有关系？

么么茶：嗯嗯，我首先介绍一下我自己吧，我是么么茶，NDS同人游戏《森林传说》的作者之一，很荣幸受邀来到《掌机王SP》接受采访。其实我自己本身就是一位学生，专业是数控，平时课上学图形绘制、软件的参数编程，如AutoCAD、Solidworks、Cimatron等等。嗯，总的来说，也算是软件开发擦点边吧，呵呵。

小超：原来是专业搭边，怪不得呢。平时很喜欢玩掌机游戏吧，NDS多一点还是PSP多一点？

么么茶：是的，因为平时学业比较重，电视游戏机懒得动，所以带在身边的NDS和PSP就成为了平时消遣的办法，主要玩一些两个掌机的代表作，像是《GTA》、《高达》、《FF》、《PS》、《DQ》、《传说》等都比较合我口味，当然，一些题材比较好的边缘作品我一般也会去尝试一下。

小超：你是怎么走上软件开发之路的呢？

么么茶：其实是看到了网上出了很多自制软件，羡慕其自由性和便民，总想自己尝试做一下，也不管成果如何，于是就利用课余和周末等休息时间来尝试。

小超：第一个制作的软件是什么呢？

么么茶：我是从NDS、PSP主题开始做起，第一个制作的种类是PSP主题，基本上ptf和ct 格式主题都能做，看到网上有网友下载

我做的主题，心里受到很大的鼓舞，十分激动。但是后来基于要上学，时间上不允许，制作主题也就渐渐搁置了。

小超： 从主题开始，倒是挺踏实的呢。怎么想起来开发《森林传说》的呢？

么么茶： 其实是进了电玩巴士的“《传说》系列”QQ群，在那里结识了很多资深的“《传说》系列”老玩家，我当时正好在玩几部《传说》的作品，他们都在我游戏困难中和卡关中或多或少帮助过我我打心里很感谢他们，这时候，我就想到了同人创作，想到我能否做一部同人作品作为回报送给他们呢。

小超： 《森林传说》的剧情很不错，当时为什么选择这个剧本？

么么茶： 正像上个问题所提到的，游戏中的人物都是以帮助过我的人命名的 况且，这个剧本也是由电玩巴士的传说版主露娜整理来自参与创作，整个作品很温馨，露娜版主写得有深意和意境，大家时间有余的话，这里也推荐读一下。

小超： 制作《森林传说》用的是什么开发软件？

么么茶： 用的是AVG MAKER DS v 3和奇迹起子。AVG MAKER DS是一套制作NDS平台文字AVG游戏的工具套件，支持一系列AVG游戏所需的效果，并提供素材转换、封包和脚本转换等功能，制作过程需要在电脑上编写脚本实现对图像声音等的控制。当前最新版本应该是1.31吧。在这里感谢软件的作者，是他们搭建了这么一个良好的平台

小超： 开发过程中有没有遇到什么困难？

么么茶： 有的，当初双人物周围会起白边，看起来很不美观，甚至说不上能够看，后来经过多次的修改及人物删改，终于变得可以入目了（泪流满面· ）。

小超： 不过，最终成型的软件还算不错。开发过程中有没有有趣的事情发生？

么么茶： 有的，当时人物编号没有清楚，结果出现了一个人物配两个角色，对话很乱套，自己骂自己都有出现过，看起来甚是好笑。也出现过多人乱配的情况，幸好及时修改，自己现在看当时都觉得很窘，哈哈。

小超： 软件已经推出了一段时间了，现在打算出后续版本了吗？

么么茶： 打算是有的，不过现在没什么时间，特别是制作大工程的任务时，一定要有充足的时间和提前的准备工作。一旦有足够的时间我必定会投入到同人创作中去，也望大家能多多支持国产自制软件的发展，呵呵。

好的，很感谢么么茶能接受采访。大家可以看到其实开发软件并不神秘，从低处做起，就会有收获。当然 兴趣是最重要的，最后在这里祝愿么么茶的自制软件开发之路能够走好。

烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址 www.e-flash.cn

EZFlash小组于12月25日发布了EZ5系列的最新内核固件，这次更新主要是修复当前部分游戏的兼容问题：

新增反烧录补丁，修正了《动物园世界》（4383）、《200经典书籍》（4447）、《口袋棒球12》（4517）、《光辉圣约3 瞳》（4542）、《溜冰公主 心跳花样滑冰 目标！温哥华》（4549）、《极上！超人气委员长 MM镇神奇大变身》（4450）、《金属对决 战斗陀螺：爆诞！电子天马》（4553）、《极限脱出 9小时9个人9道门》（4560）、《企鹅第一大奖 企鹅问题Special》（4578）、《迷你四驱DS》（4587）、《莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士》（4589）、《个性时尚 女生模式》（4590）、《塞尔达传说 大地的汽笛》（4593）等游戏无法正常运行的问题。

改进了软复位引擎，修正了《噗哟噗哟！15周年庆》（0776）、《龙珠Z 赛亚人来袭》（4363）、《龙珠Z 赛亚人来袭》（4563）三款游戏不能开启软复位加载游戏的问题。）

M3/G6

网址 www.gba.ora.cn

GBalpha小组在12月31日对M3DS/G6DS Real的双核系统进行了一次简单的更新，这次更新主要是解决个别汉化游戏无法正常载入的问题。其樱花版的内核核心依旧为v1.45 X，而原版内核核心则更新到了v4.7c X：

修正了《超时空之钥》汉化版无法正常载入的问题，现在可以正常游戏。

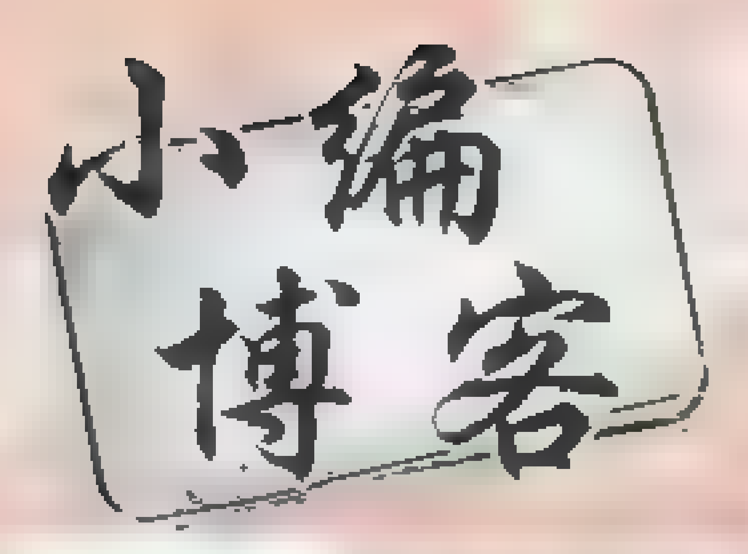
黄金DSTTi

网址 www.ndstt.cn

DSTTi小组在1月4日对黄金DSTTi的内核固件进行了扩展更新，这次更新主要是是完善黄金DSTTi的多媒体功能。

内置YSMENU更新至最新7a 2版

采用Moonshell 2.05作为系统核心，并增加了相关的插件扩展，可让DSTT/DSTTi烧录卡支持以*.nds、*.txt、*.ipk、*.dpg、*.mp3、*.mp4、*.3gp、*.gba、*.sfc、*.smc、*.neo、*.md、*.nes等扩展名结尾的文件。其中[illegible]



“杯具”是怎样炼成的

每次写小编博客都会比较头疼，因为总感觉找不到啥题材来写。不过这次是个例外——由于在制作《狩猎志》视频的过程中发生了太多的“杯具”，故以此为题材很快地就将文章完成，也算是件好事。具体是哪些“杯具”呢，大家不妨往下看吧。

“杯具”No.1 晴天霹雳

事情的原由很简单，有段讨伐大岩龙的视频本来是找撰稿人录的，不过当我拿到对方寄来的光盘时却可悲地发现里面的视频几乎全部都存在画面拖慢、音画不同步的现象。和非编小邓同学为此纠结了半天，最终无力解决。由于截稿时间紧，为了进度必须在当天就要拿出视频。没办法，我只好决定立刻冲录上线自己录——此时当然不会预料到录制过程中会有这么多“杯具”，当时心里只是在想一个事情：这月费和代理费能不能给报销啊，最近这两项要的钱可是贵得[illegible]

“杯具”No.2 “生”不逢时

迅速上线后进入自由区，兴冲冲地等人招募大岩龙讨伐任务。十分钟过去了、二十分钟过去了，我除了在消息框里看到满屏的文字都是关于募集人打“蛾と眠”这个任务的外，几乎看不到其他内容。“这任务为何如此神奇？”带着这样的疑问，我跑到猎团里打听情况，结果是令人沮丧的——临近新年，Capcom在搞一系列限定任务活动，之前的“蛾と眠”正属于此。以前打一场通常也就能拿1、2个的素材，现在做这个任务运气好能拿到10+个左右，而且要命的是任务配信时间到第二天中午12点就截止，所以大家这么火热地刷也就不足为奇了。我泪啊

“杯具”No.3 立场坚定

立场坚定，有时候好，有时候还真不好。

话说上线磨了两个多小时后终于看到有人募集大岩龙任务，我两眼闪着金光、急忙飞奔过去加入，然后等待人员来齐——大岩龙任务最多允许32人参加，但至少要有24人加入后才能开任务。好容易等到屏幕左上角的参加人数数字跳到24，然后很长一段时间没有再变过。遇到这种情况通常是先开打然后等有意之人中途加入，不料那建任务的玩家立场坚定、一心想着人多点再走。不说他对与错，就一死脑筋便让人无语。然后嘛“杯具”继续发生，不堪等待的猎人们纷纷退出，看着参加人数一个个减少，我的心真是拔凉拔凉的……最后广场上只剩下我一人，之前的激动之情早已烟消云散。

“杯具”No.4 [illegible]夭折

玩过网游的同学都知道，最怕的事情是掉线。

出发未遂后一直盯着屏幕消息栏看，直到晚上8点左右才出现了令人狂喜乱舞的文字。要知道干一场大岩龙差不多要两个小时，这次若是还有意外发生那今天恐怕是没办法完成任务了。怀着忐忑不安的心情，我进入了大讨伐。然后打了不到二十分钟，屏幕上出现了足以让人崩溃的掉线提示。一阵咒骂后去群里诉苦，狩友们带给我一条好消息“如果没人占位置的话还可以重新加入继续打下去”。我仿佛看到一丝曙光立即重登，结果却无论如何也登不上去。看了下网志后据自知道了掉线原由，“我们敬爱的主编大人啊，你快点出现来抓那些偷偷下载的人吧，阿门！”

“杯具”No.5 临阵脱逃

玩过网游的同学应该知道这样一句名言“不怕神一样的对手，只怕猪一样的队友”。

好容易反复登挤上去了，然后连滚带爬找到刚才的讨伐队伍，一看目前参加人数“31”……说实话，上帝对我挺好的。继续砍怪吧，这样安稳地过了40分钟、讨伐流程进行到2/3时，组队的成员突然开始慌乱起来，仔细一看大家的谈论才猛然觉察，原来是负责在后场支援的猎人不知道去哪睡大觉了，没有支援全队士气就降低，降低就意味着任务失败、今天白干。虽然屏幕里不断有人喊话，但就是没见到有几个人愿意退出任务转为支援。“原来日本玩家也这么虚伪啊”心里这么想着然后自己无奈地按下了リタイア指令——我不是为了那些光说不做的人而去支援，只是为了能拯救自己今天充满“杯具”的录象过程才痛下决心。换作是平时的话，我绝不会这么伟大（笑）。

这乱子出完后终于迎来了宁静，当我跌跌撞撞地完成整个录像任务时，不断地确认自己是否已经保存好视频不下十次。确定万无一失长埠包连后，心中不觉感慨：唉，人生啊

掌门人

主持 马修
插画 西瓜树

时间过得真快，一转眼2010，用某些朋友话说，距离2012又近了……汗，其实也没什么，那种为商业宣传而重新炒作的远古预言笑笑就罢了，认真了可就输啦。不过这两年的气候确实是有点极端，在祝福北方遭受雪灾地区的朋友们早日摆脱雪灾带来不便的同时，我们也真的需要爱护一下环境了，从节水节电这些小事做起吧。先放下这些不快，开始我们本辑的“掌门人”！

在部队

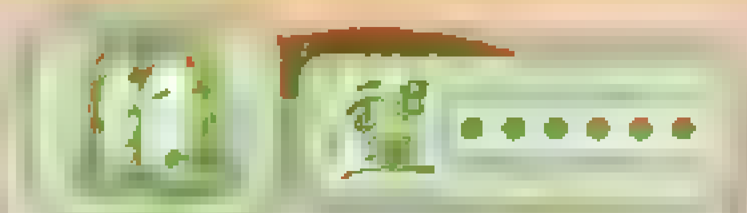
现在在部队，只有周末才有机会去买书，《UCC》和《掌机王SP》成了最大的精神食粮（不一定出得去，这么多人抢名额），现在我当老兵了，希望你们能伴我度过冬训。由于部队驻扎山脚下，再加上外出名额有限，很少有机会去县里买书，很希望levelup的书刊可以订购，虽也知不可能。

因为战备啊、上级检查啊，我已经落下好多辑没买

[illegible]

马修：在部队的辛苦是没得说的……承蒙《掌机王SP》能被沈读者和广大朋友们如此抬举，不认真做好好做对不起各位读者朋友啊。

LIKY：levelup的书刊只要上架，就都可以购买的，沈泽淼同学下次留意一下。



绝望了，对这个远看是iPhone近看是山寨的世界绝望了

绝望了，对这个近看是iPhone实际是山寨的世界绝望了

绝望了，对这个山寨多到让人不得不吐槽的世界绝望了！

[illegible]

[illegible]——山寨泛滥，让人很头疼的。

马修：其实山寨能泛滥，也是说明有庞大的市场嘛。

羽纹：其实只要不是碰到拿山寨货当正品卖的奸商，倒也没什么太绝望的。

买了125辑，有种回归的感觉。

全机制霸，其乐开怀

从明天起，做一个幸福的人。
打P，打Wii，打小DD。（我说的是NDS……）
从明天起，关心新作和正版
我有一间卧室，全机制霸，其乐开怀
从明天起，和每一个玩友联机
给予它们我的幸福
那幸福的电玩给予我的
我将给予每一个人
给每一台机每一张盘取一个温暖的名字
陌生人，我也为你祝福
愿你有一台心爱的机子
愿你有爱者圆满通关
愿你从游戏获得幸福
我只愿全机制霸，其乐开怀

我们的读者真是越来越有才了，继前几辑的古诗词改编后，现在又出现了现代诗。

有钱玩家

系内晚会上，有一男子，位于我右方，见我玩PSP时有感而发：“我家里什么游戏机都有，从最早的世嘉机到现在的各类次世代主机，现在家里就缺PS3和NDS了。”我听后异常郁闷，有的人就是有钱，但这么多机子玩得过来吗？

无锡 路过人

其实也是想玩的游戏多，平台又不一样，所以才多买些游戏机的。

马修：最早的世嘉机……“什么游戏机都有”的话应该从雅达利开始嘛。

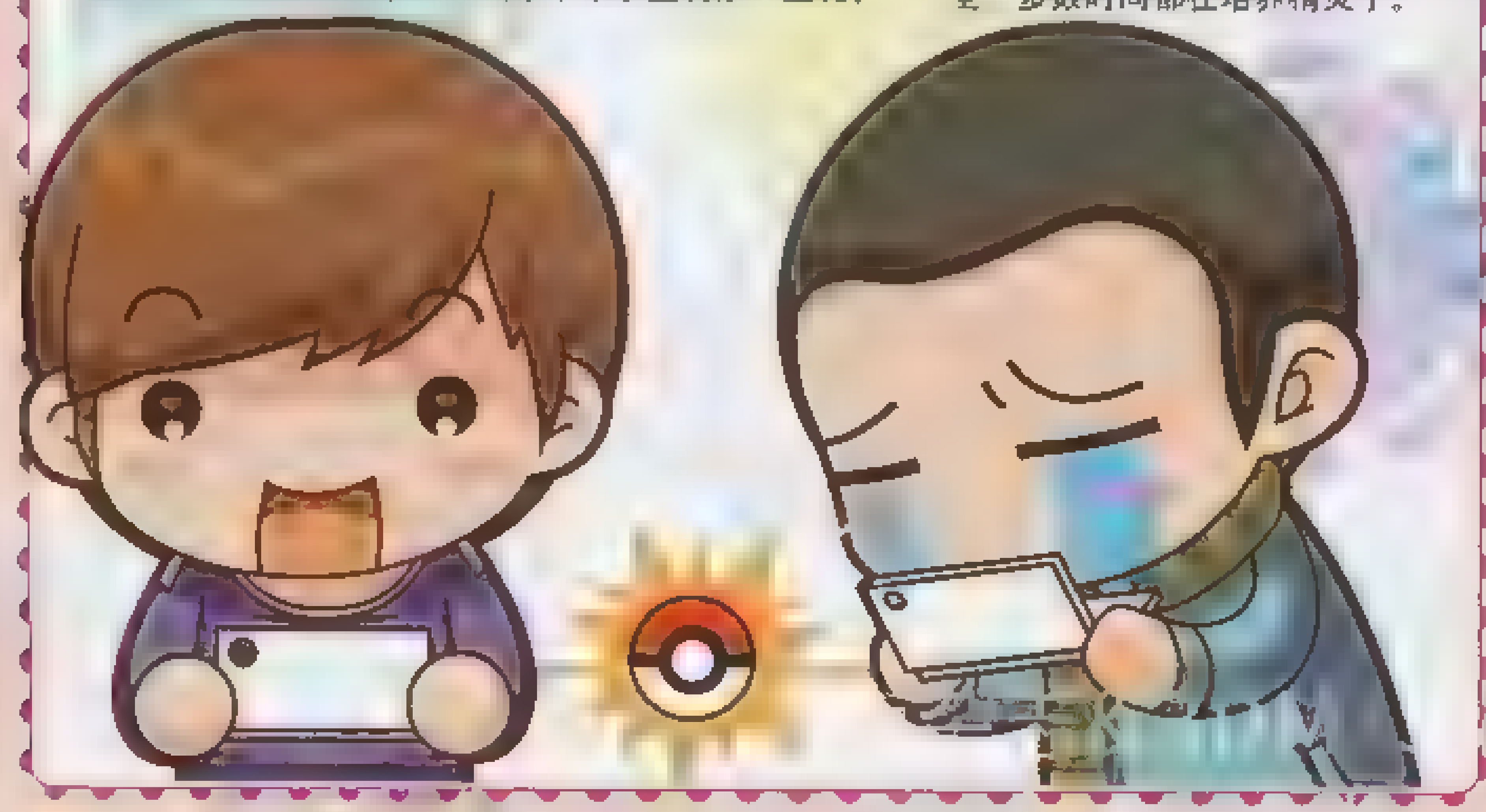
伊娃：马修你又抬杠了，其实以后有收入的话，你会觉得游戏机真不是什么大的支出。

太多烦恼：1 掌门人哪儿有登我的东西？（我是“钢”杆读者……）2 《MH3》为什么只增加大剑的招式，铳枪的枪呢？3 我6年的《口袋》游戏历史，竟然被一个半职业玩家踩了两局，抓狂。

广西桂林 蒋一夫

胧月：1 也许我们的确无法让所有读者都满意，但会尽力。2 跟我一样都是长枪控，《MH3》里长枪有新招式，保持长枪历来的特征，新招依然很难用。3 不错了，我《星际》玩到6年的时候，还赢不了半职业玩家一盘呢。

马修：《口袋妖怪》嘛，大家玩的目的不同咯，比如我，现在对战也经常被踩，因为我玩的10多年里，多数时间都在培养精灵了。



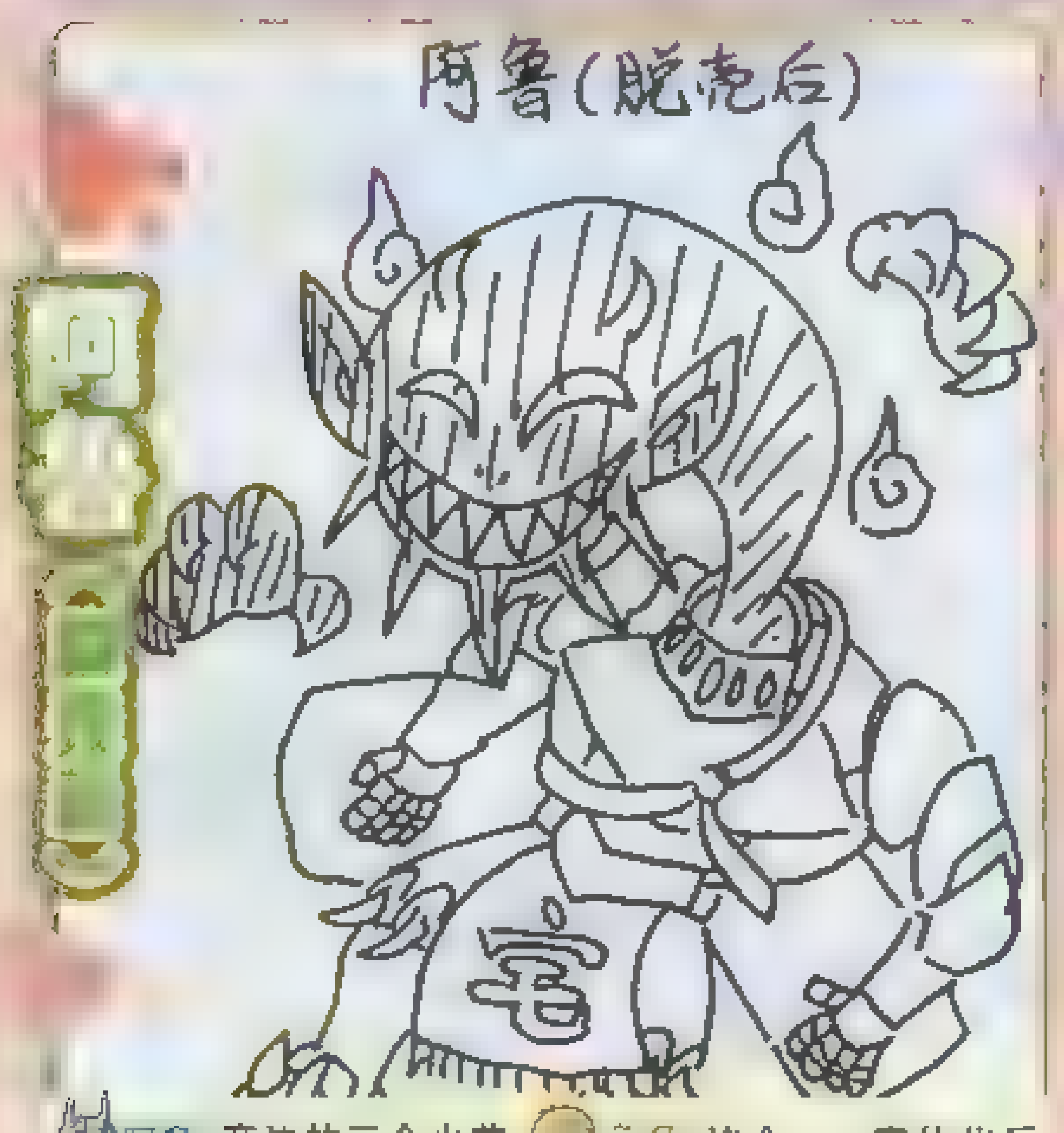
绕

最近我们宿舍发生了很有意思的事，原来有两个室友拥有PSP，其中一个室友想卖，我买了，他自己又买了一台NDSL。我买了之后有点后悔了，又卖了，卖了之后更加悔了，又从另外一个同学那买了台廉价的PSP 3000。另一个室友也把自己的2000卖了，结果他竟然又买了台NDSL

阿史

你们寝室的事，总结成一个字，就是“绕”！

马修：卖了买　买了再卖……不如攒点钱　NDS和PSP都有了　那多方便。



阿鲁 旁边的三个火苗是鬼火么？

这个……实体化后太违和了。

羽纹：有点像不知火幻庵以及爬虫类的怪物啊。

马修：好吧，我最先想到的是一款老游戏《蜥蜴战士》。

一击必杀

期待已久的《梦幻之星2》破解版出了，但我却无机可玩，因为中了BOSS的无敌攻击。在13日的晚自修中，我正在《嘉年华》的BOSS战，突然又出现一个“BOSS”对我来了一个一击必杀（把PSP收了），就此我永远也无法复活，顿时无言……

俗话说：常在河边走，哪能不湿鞋。喜欢在课堂上玩的同学们还是收敛下好。

马修：怎么说呢，打小BOSS时出来了更狠的BOSS，而且这个“更狠的BOSS”还打不得动不得，对于对这种束手无策的BOSS，大家还是躲着吧。

下次再收到《掌机王SP》的时候，估计就是和宝宝一起看了。收到胧月的明信片很开心，和周围的朋友猛炫耀了一番，上学的小朋友都很羡慕，嘻嘻……等生完宝宝以后会很忙，有一段时间是不会再玩游戏了，但仍会关注我的最爱——《掌机王SP》。下月让我老公给你们寄宝宝照片，哈哈

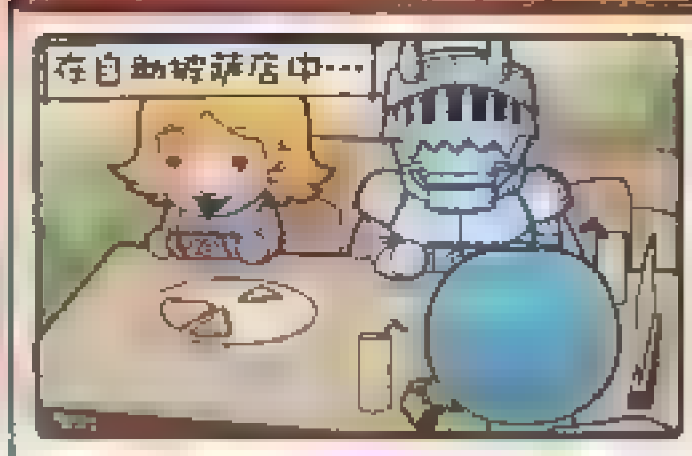
胧月：感谢这位女性读者长期以来一直关注着《掌机王SP》，在此祝你们母子平安，合家美满。不得不感叹一下，随着辑数的增加，读者的覆盖面也越来越广 即便成家立业，大家一朝因为该平台相识，今后也都是有着共同语言的朋友。

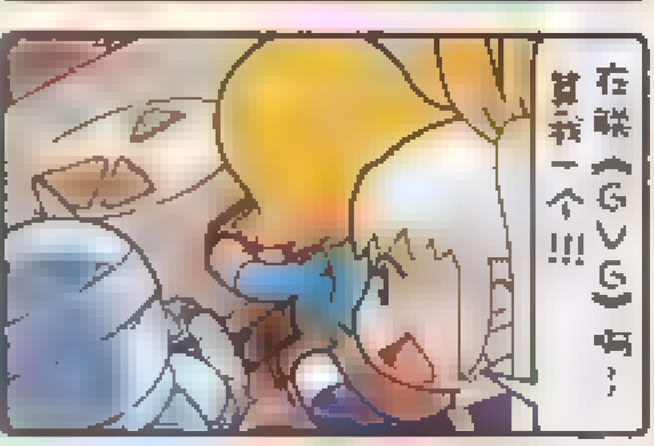
LKY 读者里也有不少当爸爸当妈妈的了 恭喜！

首先想说各位小编辛苦了，因为将来有可能从事和你们一样的工作，所以你们的辛苦我有所了解，真的感谢小编带给我的快乐，辛苦了 然后有些自私：请祝福我能考上这些专业！谢谢

嘟嘟：很好，谢谢胖子同学对小编们的理解。

羽纹：祝你心想事成！虽然还不知道你到底要考什么专业……





SP床

本来自己是个游戏盲，认识BF后就被同化了，也逐渐对掌机有了一点点的了解。他是个游戏迷，第一次去他家，最大的收获无疑就是满房间的《掌机王SP》和游戏机，就像睡在“SP”床上似的，着实吓了一跳，他还饶有兴致地一一讲解 唉，随着《掌机王SP》的越发增多，以后他怎么睡？

马修：其实我最想知道圈圈妹妹被男朋友同化的全过程，也好学习 下。

LIKY：《掌机王SP》变成床，一般来说 拖书塞床底下的倒是不少。

征友

本人，男，15岁，现诚招一有同样爱好的朋友。本人模样俊俏，身体各项机能完好，有NDSL一台，有房，有车，有贷款，如有意者请加本人QQ：450189844，拜托让我上一下掌门人吧。

西安 贺飞宇

LIKY：模样好身体好 有房有车……这怎么看都不像征玩友啊。

如果银行没贷款就更好了。

马修：好吧，看在贺飞宇同学这么年轻有为 这次就破格放上QQ吧 汗……

三无

很幸运，我再一次上了交流空间，但我无电脑、无QQ、无E-mail，所以很苦恼。这时代，写信的人比金丝猴还少，我从未收到过其他读者的来信，当然我也没有写给他们。

浙江 宋国

伊娃：很同情你的三无。

洋葱：如果你写信给别人，说不定就能收到回信的，主动点。

狗狗安息？

女友喜欢狗，于是下个NDS上的《任天狗》，等到学校，体育课让女友给狗狗起个名字，刚喂一次狗粮就被同学借去玩《WWE》，10分钟后班主任突袭，没收了NDSL。无奈郁闷……某日上课，突然灵光一闪，再看看座次排序，应该至少没收了6个礼拜了，然后脑袋中冒出一个念头：6周没吃东西，6周没喝水，6周没洗澡……此狗魂归去矣，唉，逝者安息。

天津 婴灵

洋葱：其实狗狗饿不死 只不过长时间不管它自己会跑掉。

乌冬：这样的游戏最牵扯精力的就在于你认真了。

马修 想起了老妈玩的某农场游戏，那么多可爱的动物 竟然要用人民币充值买饲料，不然就饿着 你说这不是挑战老人们的仁慈心么……

我喜欢美图秀、宅回首、游戏万花筒三个栏目，原因是虽然我很宅，但是真正玩的游戏其实挺少的。

广东省深圳市 莫家俊

胧月：这位读者的话颇具代表性，我们因为掌机聚集到《掌机王SP》，却未必能一直孜孜不倦地冲关、攻略游戏。《SP》不会成为一本工具书，这是我们掌机玩家的家。

请问"口袋光环有奖问答"栏目 打错了可能抽到奖吗？

泰安 Solo

羽纹：都是从答对的读者里面抽……

最近很忙，忙得连前两辑的光盘都没时间看，看来本辑（125辑）也不例外了，只好等着元旦假期一次补完。

江门 林枫

马修：别用休假一口气看下来也很费啊，我也有过返两身受的说

我们要开始拉练了，要徒步100多公里，回来脚又要起大水泡啦，哈哈！当兵真的非常锻炼人：身体，意志……

徐州 周祥超

马修：……

在部队服役的朋友们是最不敢走运

平时玩得太疯，没好好学，要背的太多，大脑持续混沌状态，有什么高招可以解除这种异常状态？

哈尔滨 优子

马修：放下书本，舒舒服服一觉让自己平静平静，再给自己定个计划，别太跟自己較劲，即使这次考不好，以后也……

马修，你为什么不叫修马呢？

内蒙古 巩明达

阿鲁：我与所有小编做了这个梦……

其实双机制霸也是一种痛苦，游戏太多玩不过来，就像一个男人同时拥有两个妻子……

辽宁 徐泽睿

紫枫：如果妻子都像游戏机那么听话……

期待《MHP3》，玩了这么多游戏 还是《MH》最好玩！

上海 Brock

羽纹：……很多PSP玩家的……

宇轩同学回归了！希望宇轩的回归不要让《掌机王SP》变成《宅男志》，一个阿鲁已经很宅了，而宇轩又回归……

徐州 瑄米

LIKY：宇轩是临时客串一下，以后他也还会时不时地出现的

今日下了十多个NDS游戏，没多少能玩，要么容易死机 要么玩不了 呜呜呜……

惠州 滋香

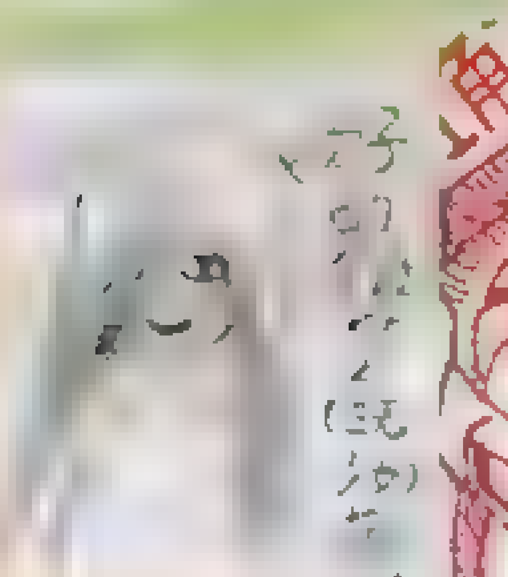
乌冬：删除过，把烧录卡内核升级……

每次看看小编寄语之前都十分期待，期待小编各个都有那些古怪的生活经历和有闲的小编逸事，每每都给予一点我对生活的启示

广州 Ready

马修：……

马修：《口袋妖怪》游戏的男主角有种说不出来的共通特点。



上海 TT

虽然有点瘆人，但贞子还真符合无口、无心、无表情这三无。

红圆珠笔画的红色有角三倍速，眼睛都是红的！

南京 44南

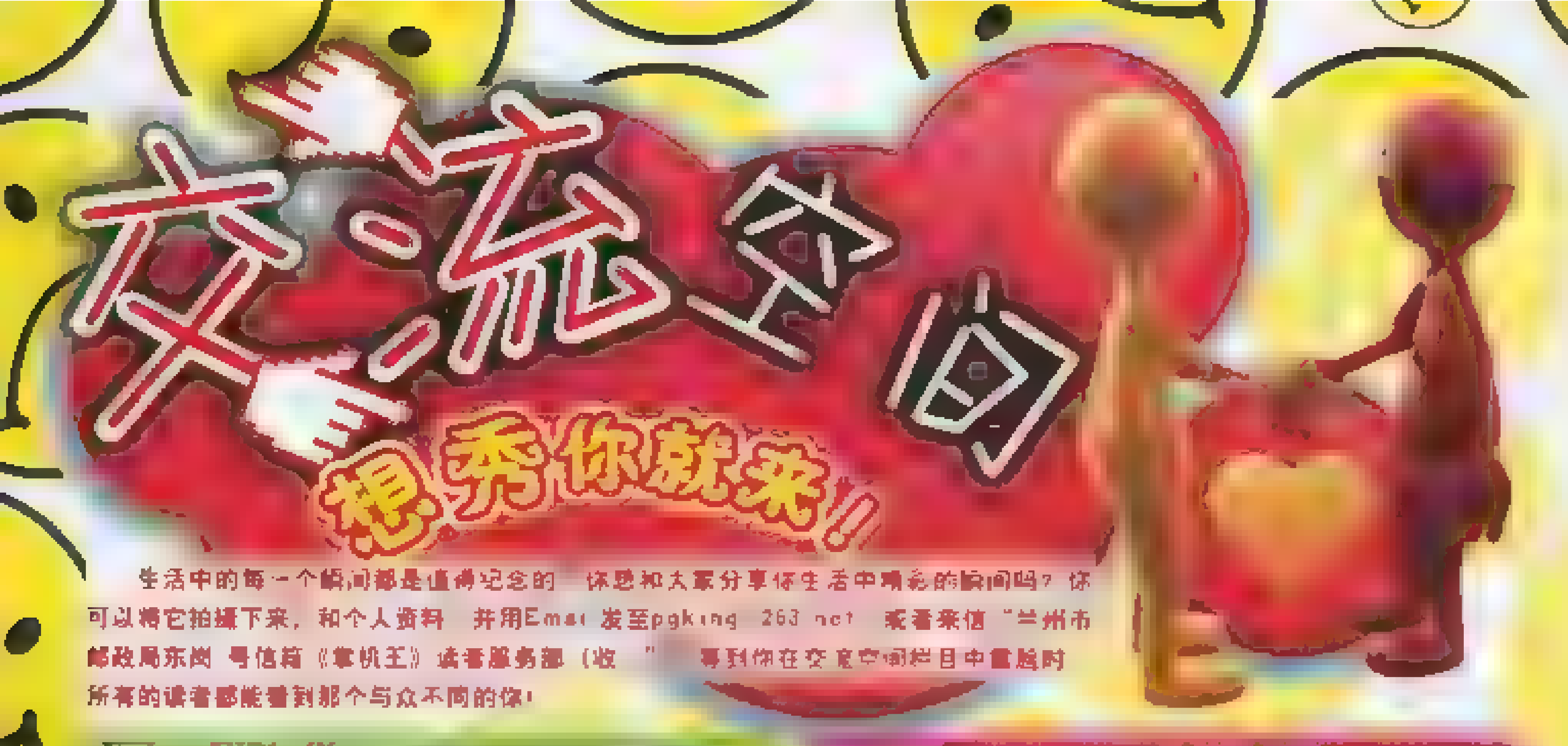
马修：如果伊达大人看到自己被画得如此猥琐，会不会脱口一句“马鹿”呢？

可爱版的犬夜叉……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑，第19、22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40~43辑，第61~65、67辑，第73、75、77、80、82、84、87~90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95~99、105~114、119、121、123、124、126、127辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10~19辑，《口袋玩家》第26辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.7》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0831-4887606，Email：pgking@263.net。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking 263 net，或者来信"兰州市邮政局东岗 号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，看到你在交流空间栏目中露脸时所有的读者都能看到那个与众不同的你！

张旋

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBM、NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《传说》
地址：江苏省海门市海门镇海西社区居委会13组32号
邮编：226100　QQ：466577806
Email：zjpsp1990@sina com
想说的话：喜欢《MHP》的来找我吧！祝《掌机王SP》越办越好。

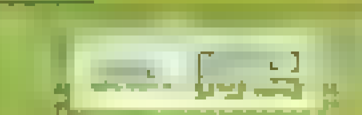
施扬豪

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《流星洛克人》、《口袋》
地址：广东省广州市海珠区万华花园7楼
邮编：510252　QQ：761470428
想说的话：祝《掌机王SP》编者们身体健康。

杨洪权

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《超时空要塞》、《无双》
地址：辽宁省大连市沙河口第十三中学高一（八）班
邮编：116021　QQ：710536960
想说的话：绿毛党和《超时空要塞》饭一定要加我。

顾杲



性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《火纹》、《牧场》
地址：江苏省常熟市常熟中学
邮编：215500　QQ：164927667
想说的话：第一次寄信，让我上榜吧。

沈雯雯

性别：女　年龄：20
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《最终幻想》、《牧场》
QQ：735885620
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张名招

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《NBA》
地址：安徽省蚌埠市第二中学高二（16）班
邮编：233000　QQ：420467063
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，每次都能让读者有收获。

叶伟峰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《高达》、《口袋》
地址：广东省佛山市顺德区东兴路广业楼一座302
邮编：528311　QQ：453643518
Email：453643518@qq com
想说的话：向NDSi LL冲刺

朱浩伟

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》、《小小大星球》
地址：广东省广州市越秀区东华西路永安横街26号2501房
邮编：510160　QQ：1127732626
想说的话：期待PSN游戏被破解的一天……

赖俊任
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：太多了
地址　高州市木林二区61号
邮编　525200
想说的话　希望机友们越来越多好游戏玩。

陆亮懿

性别　男　　年龄：18
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏　《无双》、《牧场》
地址　贵州省贵阳市小河区三十八中学高二·二班
邮编　550009
想说的话　放弃吧！《无双》让我痛。

林茂

性别：男　　年龄：17
拥有掌机　NDS　PSP
喜欢的游戏　《火影》、《三国志》
地址　广东省吴川市第一中学高二（8）班
邮编　524500　　QQ　605800982
想说的话　玩游戏还是学习　这是个问题。

朱鑫霖

性别　男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室
邮编　226014　　QQ：791549928
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黄宏伟
昵称：Jackit

性别：男　　年龄：17
拥有掌机　NDSL
喜欢的游戏　《口袋》、《牧场》
地址　广东省阳江市江城区两阳中学高一（2）班
邮编　529500　　QQ　986398440
想说的话　阳江男人好！

孙超
昵称：奇迹

性别　男　　年龄　16
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏　《无双》、《勇者别嚣张》
地址　上海市浦东区金家村孙家宅35号
邮编　201205　　QQ　1264874652
想说的话　我一定是回函表最整洁的读者。

郑坤柏
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《无双》
地址　广东省中山市三乡镇区文昌西路上洋新村A3幢506号
邮编：528463　　QQ：335176625
想说的话　希望找到同地区的联机好友。

陈润祥

性别　男　　年龄　16
拥有掌机　NDSL　PSP
喜欢的游戏　《怪物猎人》、《牧场》、《口袋》
地址：广东省湛江市霞山区海滨一路5号8幢102
邮编：524000　　QQ：287095439
想说的话：我爱游戏。

王有志
昵称：MH[illegible]

性别　男　　年龄　20
拥有掌机　PSP
喜欢的游戏　《怪物猎人》　《无双》
地址：福建省泉州市德化县德化一中高三7班
邮编　362500　　QQ　853811018
想说的话　No games　no life!

赵亮
昵称：[illegible]

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：动漫改编的
地址：湖北省武汉市江岸区武汉市实验学校高二（7）
邮编：430010　　QQ：497220620
想说的话：让我上一次交流空间吧！

李天骄
昵称：星空守望者

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏　《怪物猎人》、《牧场》
地址　安徽省合肥市包河区骆岗法庭小区402室
邮编　230051　　QQ　871168434
想说的话　好想找位清纯又漂亮的MM　陪我一起投身游戏的海洋。

邓晓峰

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省珠海市香洲区唐家镇唐家乐园16栋704
邮编　[illegible]　　QQ　644.681[illegible]
想说的话　各位《口袋》饭请加我！

FAQ电台

Hi，Everybody，今天你看《金X炫》了吗（拽）？不过玩笑归玩笑，看了可千万别当真哦。下面我们还是来看看今天大家提出的问题。在这次的栏目里我们将要解决《如何使用iPlayer运行MoonShell 2》、《PSP刷机后键位功能对调》等硬件问题和一系列游戏疑难杂症。OK，FAQ，Let's Begin!

栏目主持　羽纹&乌冬&米格

请米格大叔详细介绍下如何使用iPlayer运行MoonShell 2吧。

iPlayer作为NDS主机上首块也是惟一支持RMVB视频文件播放的多媒体烧录卡，确实受到不少玩家关注。虽然它并不具备NDS商业游戏ROM运行的能力，但却可以运行各种自制软件，MoonShell 2自然也是不在话下。运行的方法非常简单，只要你在microSD卡上正常安装了MoonShell 2，插入iPlayer卡后打开主机，在iPlayer操作界面下选择"软件"进入文件浏览界面，然后直接运行microSD卡根目录下名为MOONSHL2.NDS的主程序即可开启MoonShell 2啦。什么？你不知道如何安装MoonShell 2？下载官方完整安装程序后，将microSD卡通过读卡器插入电脑并识别为可移动磁盘，记住盘符，之后解压缩MoonShell安装程序，运行里面名为setup.exe的可执行程序，选择安装程序界面语言后，再选择之前microSD卡的盘符，根据提示继续下一步就能轻松完成安装。安装完成后，你还需要运行LanguageSelect.exe程序，依旧选择microSD卡盘符，之后为MoonShell选择语言编码，国人当然直接选择代号936（CHS的简体中文即可，之后就可以在iPlayer上正常使用啦。

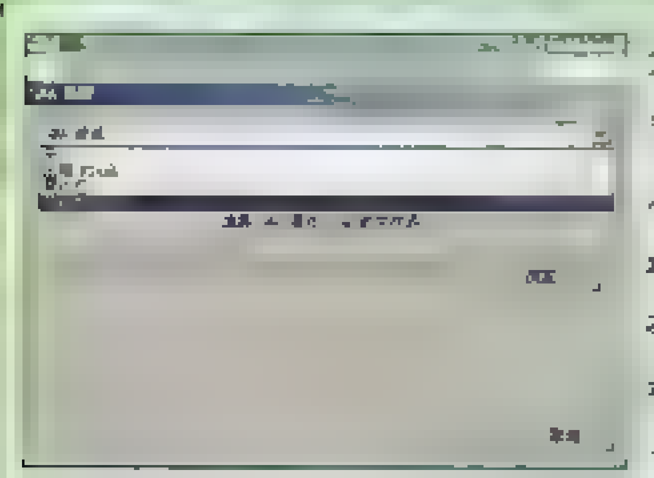
为什么我的PSP刷了新系统后，×键与○键的功能对调了？

因为现在的自制系统都是由欧美黑客开发的，所以刷机后的按键功能也对应欧美玩家的习惯。自制系统提供了×键与○键的自定义功能，如果想改回○键决定的话，可以按住R键开机进入恢复模式，在Registry hacks的Button assign（currently：× is enter）一项按×键将其改成Button assign（currently：○ is enter）。

用模拟器如何实现NDS游戏和GBA游戏之间的联动？貌似No$GBA无法实现啊。

目前来说，No$GBA确实没有这个功能，

希望中奖时不要把我的姓写成"洗"……



不过DeSmuMe可以实现，在“模拟”选项中选择“GBA插槽”，在弹出的窗口的下拉菜单中选“GBA 游戏”，然后点浏览选择你需要联动的“.GBA”格式ROM，就实现了联机效果。不过要注意的是该模拟器耗资源比较大，因此配置较低的电脑使用该模拟器时，最好把可开可不开的网页和程序都关掉。

《召唤之夜X》里，火山上的魔人BOSS打不过，有时候打它没有效果，有时候它还会回血，究竟应该怎么打？

BOSS会使用一招“邪炎の壁障”，这时它会获得物理攻击免疫的效果，必须用魔法才能造成伤害。推荐玩家用水属性的魔法攻击，能对BOSS造成较高的伤害。另外，战斗中有一个红色的机关，如果玩家不慎攻击到就会给BOSS回血，一定要小心。

请问《魔法门 英雄交锋》死灵篇中的最终BOSS怎么打？

先尽早将骷髅兵移到战场的中间区域列阵，并将僵尸与吸血鬼移到战场两边列阵提高威力，攻击之后抓紧时间建防御墙，然后全力攻击，当BOSS的HP降到一半以下时便会念咒，此时只需列阵三等兵即可将其搞定。

请问一下，我把《大蛇无双 魔王再临》里五个国家的40个剧本全都打完了，可是怎么用不了真·远吕智啊？

你说的40个剧本应该是指故事模式里的40个关卡吧。真·远吕智的出现条件除了要将故事模式全关卡完成外，还需要将所有剧情模式的关卡全部通过。由于剧情模式中出战的人员都是固定的，因此有一定的难度，但是真·远吕智的出现和过关难度无关，选简单难度将剧情模式全关卡通关就可以了。不过想要开启所有剧情模式关卡可是件体力活，其中不少关卡需要将某些角色练到99级，搜集全素材、熟练度达到50等十分苛刻的条件，看来张同学的真·远吕智之路还很长啊！

请教一下关于《家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发》的问题。首先，角色的八号颜色要如何才能出现？另外十年后的Xanxas出现条件是什么？

武汉 菲菲

八号颜色需要在任务模式完成第231号任务才行。十年后Xanxas的出现方法是用十年后的ベルフェゴール或是スクアーロ完成故事模式。

《梦幻之星 携带版2》中如何达成完美结局？

截止本辑发稿前，官方还没有公布进入完美结局的准确条件，网络上有些热心的玩家综合出了可能影响完美结局达成的条件，希望能够对你有所帮助，具体条件如下：1.故事模式达成全S级评价；2.完成三个分支任务，最好也是S级评价；3.剧情对话时的选择肢全部选积极得体的或者大部分选积极得体的。另外，通关后如果没有达成完美结局，可以反复选一个章节来打，选里面的正确对话来提高隐藏的达成完美结局所需要的点数，觉得点数差不多足够达成完美结局了，就再打一次最后一关第十章即可。如果达成完美结局，最后会得到“テティの花”这个道具并得到シズル的パートナーカード。

小编寄语

羽纹
盲先知
乌冬
LIKY
伊娃
洋葱

坛友 levelup.cn 互动专栏

[illegible]帖说道，于是这[illegible]各种表情的gif图[illegible]

栏目主持 伊娃

一生只用一个苍蝇！动漫糟糕表情集 第2弹！

楼主：cnmkol

http://bbs.levelup.cn/showtopic-900671.aspx

[illegible]来源于魔兽世界小说《如果，宅》中的"泪流满面"，之后经文字和各种真人、动漫恶搞图片在网络中广为流传，并衍生出夏威谐音"内牛满面"。

[illegible]"表象：典型为"双目圆睁，两道泪流无声而下"状，亦有配台词及其他版本若干。

[illegible]"泪流满面"一般有两种用法，一是"幸福死了，激动得泪流满面"，二是"无言以对，惟有泪流满面"。

[illegible]黑化通常被认为来源于18禁游戏《School Days》，而真正流行也是开始于《School Days》动画版在AC圈造成的强烈反响。"黑化娘"也逐渐成为了"萌属性"中的一个部分，如近来大热的《海猫》中的真里亚、网上流传的东方黑化娘等就是代表案例，"黑化萌"源于一种对人"心中的邪恶与病态得以爆发"的微妙的萌属性的喜爱。

[illegible]一般表现为"眼神空洞"（或"眼神反白放光"）、"额上部有阴影"、"阴险狞笑"等。

[illegible]表情中的"黑化"和"黑化萌"略有区别，因为表情大体都是喜感产物，所以"黑化表情"一般的意思就是"崩溃啊！"、"你想找死啊！"等暗黑涵义。

完整内容请[illegible]

热帖推荐

掌机游戏明星青涩检盘点
http://bbs.levelup.cn/showtopic-707167.aspx
耀西、卡比、史莱姆等。

NDS游戏策划案草稿
http://bbs.levelup.cn/showtopic-728167.aspx
5款NDS游戏初步概念策划。

讨论内容为保证[illegible]在不影响发帖人原意的情况下进行整理，加标点、语序、网络词汇等。[illegible]

上辑热点话题回馈之

《DQ Ⅸ》、《金·银》重制版、《塞尔达》和NDSi LL足以让NDS在2009年为我们玩家留下难忘而深刻的回忆！

Moon555

《金·银》的重制版使我再次找到了联机的乐趣，悲剧的莫过于年底《星海》限量版PSP被偷，买了PSP go才发现PSN上游戏少得可怜……

北斗1夏

没想到，绝对没想到，3年前直到现在都绝对没有想到……《DQ Ⅸ》会成为我这3年来游戏时间最长的一个作品。

2009年来到了日本，买了首发的NDSi（红），首发的《口袋妖怪 心金·灵银》（含手办）。看了N场剧场版：《柯南》、《交响诗篇》、《天元突破》、《EVA》、《口袋》、《One Piece》……打了一些短工，总算能混下来了。希望2010年的本命年会是一个顺利的一年。

2009这一年，我基本上70%以上的游戏时间都在玩N多年前的老游戏。

2009年下半年好游戏多啊！玩得偶都忙不过来了，在此大大感谢游戏厂商和破解达人们！

悲剧的一年，不解释……

yh 986

2009年中半段开始对游戏没了热情，不过年末多了一个《塞尔达》和《高达对高达》，热情又回来了……2009年觉得杯具的事就是《怪物猎人P3》没在这年诞生，《FF XIII A》、《寄生前夜》都没能在2009年发售。还有，买《掌机王SP》这么久还没中奖……T T

450737220

最无奈的是没等到NDS《Love Plus》汉化版，NDSi LL我这里买不到。

口袋高手2

虽然好游戏有很多，可是能坚持通关和长时间研究的，就只有《口袋妖怪 心金·灵银》和《GVG NP》了。而且《心金·灵银》把我童年时的记忆完全找回来了。

2009年《金·银》重制了，NDS到手了。

B P

2009年应该说让我们很多人都等来了等了很久的几个游戏，虽然因为等得时间长，还是有不少人都对实际游戏内容有些失望。

马修居然没有得到《Love Plus》让我这个入Z的人感到压力很大，虽然《金》也入了Z，但是《Love Plus》带来的印象真的无法磨灭啊。

其实2009年那一大片爆发是因为金融危机吧，虽说是为了赚钱，可很有诚意。在NDS上有太多经典，PSP上有太多惊喜，话说这样妨碍了新主机发行？

优：《心金·灵银》，《DQ Ⅸ》，《塞尔达》。良：NDSi LL（销量不错）。中：iQue DSi（出得太晚，LL都出了，才出行，另外浏览器不支持中文）。差：PSP Go……

虽然2009已经成为过去，但是作为一名玩家的我们必定还会有未曾请写的历史，在新的一年里我们仍然会在迎来新作的同时怀念那些已经过去的感动。

啊，《口袋妖怪 心金·灵银》，没汉化版不能玩，真是太惨了。不过，今年还是很爽的，《GTA》、《白金》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》都玩了，也很满足了。

vd ck

2009年好游戏多到数不清了，《心金·灵银》泪目了。

2009年……比预想中要好的游戏不少，首推《心金·灵银》、《DQ Ⅸ》、《机车风暴 极地先锋》和《魔王再临增值版》也都比预想的好玩得多；比预想的差的就是《GT赛车PSP》了，说实话很失望。主机么，中国龙iDSL玩失踪，被迫入手NDSi，不久后又找到。PSP-1000被摔无数次后，年末终于罢工，花了300多元换主板……还有，《深蛋》的影响力之大，简直是超乎想象。

掌机市场的挑战者

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2010年1月14日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关

喜怒哀乐话游戏

——2009年私人掌机游戏点评

文 古梓

一眨眼功夫，2009年过去了，回首这一年，不得不感慨，自己已经非当年那个见缝插针、疯狂地从看似没时间的生活中硬是挤出那么一点点空闲玩游戏的天真少年了。随着年岁的增长，身上所背负的压力也就会越来越大，于是在奔波劳碌中自然没了过去的激情。时常明明有时间，却对着成“堆”的游戏发呆，不是无法选择该玩什么，便是根本就提不起兴趣，结果这一年所玩过的游戏数量是少之又少。当然，某种程度而言，囫囵吞枣地玩一大堆游戏还没有仔仔细细认认真真的玩少数游戏来得有价值。于是，把这一年自己玩掌机游戏相关体验中的喜怒哀乐作了一下梳理，并对这些游戏稍微点评一下，以求同好共鸣分享之吧。

喜 说喜，其实更像是庆幸。笔者经常被说成是活在过去的老玩家，就是因为总对现在这些由许多流行要素、商业元素以及莫名其妙的偶像炒作所鼓捣出来的游戏不感兴趣。于是，才越发欣喜于能在当今如此物欲横流、卖萌甚至大搞擦边球的年代玩到这样的游戏，其中最令我感到欣慰不已的当属《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》（以下简称《DQⅨ》）和《光之四战士 最终幻想外传》（以下简称《FF外传》）。

前者自不用说，“《DQ》系列”在日本的地位那可是“国民级”的，而且难能可贵的是其制作班底这么多年以来一直都维持着铁三角的关系，这是很多游戏系列在经历时间考验后很难保持得下来的。堀井雄二的剧本、鸟山明的人设以及杉山浩一的音乐，是保证其游戏品质的关键。

更令人不得不佩服的是，当今很多游戏动不动就装模作样华而不实卖弄风骚，可它却依旧保持着一直以来的风格，无论是童话式的世界，还是朴实细腻自然感人的剧情，又或者是成熟易懂上手容易的战斗系统（其实也不是他们完全没想过大改系统，只不过刚出了个A - RPG的构想就被日本玩家给全面否定了，这也说明了该游戏系列的魅力）。放下浮躁的观念，丢掉浮华中的一切，静下心来沉浸于这个童话般的世界中，感受着看似平凡却透着难得恬静和感人的故事，还有自由轻松的冒险，或许这才是该游戏真正迷人之处。

如果说《DQ IX》的优秀只是让笔者庆幸，那么《FF外传》则带给本人惊喜。说句实话，Square Enix所出的原创游戏都让人觉得忧心忡忡。不为别的，就因为近年来这家公司走得实在是太前卫太个性了，怎么时尚怎么整，怎么潮流怎么弄，结果游戏出来是个性有余内涵不足，也就不怪乎销量差强不尽如人意了。而《FF外传》却给人一种返璞归真的感觉，几乎就是原来那种感觉的《FF》。水晶传说、职业培养、不追求画面的华丽，却能在简单多边形中构造出童话书一般的感觉出来，角色更是出奇地生动形象。在大抓培养系统的同时，也从未忽略过剧情以及角色的塑造，不再是以个性化的角色带出剧情，而是以优秀深刻的剧情来勾勒角色，完完全全就是从前《FF》的感觉，熟悉并且感动，足以令人惊喜不已。

当然，喜有时也许只是空等很久的游戏续作横空出世时候的感觉，这便是《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（以下简称《OGSAGA》）。如果有人问笔者这游戏的前作素质真的很高吗？那么笔者只能回答，的确不算高，甚至给个中等评价都极其勉强。说白点，这游戏完全就是在卖角色以及卖特写而已，其他的都做得极为粗糙，例如那被无数人诟病的地图以及简陋到令人无语的敌方杂兵设计，还有近乎无聊的轮番BOSS战和血牛排阵法，这些都体现出该游戏的偷工减料。但没办法，谁叫咱是《机战》的爱好者，而笔者又是一个最善于从差劲游戏中寻找亮点以求自我安慰的人，所以在骂声不断中本人居然还能玩得很爽。说是亮点也就无非两点，爽快简单的战斗以及和"《机战OG》系列"那些看似很无所谓的关联。其实，早在前作通关后，本人就已经大胆预测肯定有续作，只是没想到"得偿所愿之日"来得这么快。从目前官方宣传片资料看，本作比起前作大有"EXCEED（超越）"之趋势，这怎么能叫人不期待呢，不狂喜更是对不起自己的《机战》爱好啊。

玩游戏本就是一件很自我的事情，觉得不好玩大不了别玩，如此一来，便很难想象一款游戏会令人怒起来。但很不巧的是，笔者还真就怒过几次，虽然笔者一直觉得个人有个人的喜好，就算是自己不喜欢某游戏，也不能直接以主观的喜好来判断其游戏素质，更不应该因为这点小小的不满就满世界把这游戏"喷"上N遍。可是当真的耐着性子把游戏完整通关后，笔者却无法压抑心中的不满，甚至已经到了愤怒的程度，实在是不吐不快。所谓"怒其不争"，大抵就是这个意思吧。

刚才说Square Enix的游戏太个性，这不，《巴哈姆特之血》便是典型的一作。当初公布的时候，给人的感觉就是《怪物猎人》+《旺达与巨像》的融合产物，既强调联机合作，又强调和巨大怪物战斗的震撼感，加之人设很不错，于是便有了那么点期待。哪知道实际玩到却是令人郁闷不已，咱不能要求他像动作游戏那样的手感，但你至少让我觉得自己是在打怪吧，结果打起来毫无感觉，拖沓缓慢如同弹棉花。干扰杂兵如潮水般一拨又一拨，你还要找准时机打巨大BOSS，如此一来，别说是够不够得着BOSS，就连自己能否在枪林弹雨中安然脱身都是个问题。角色特性分得是好看，但这种特性只有在联机的时候才能完全发挥出来，那么单机战怎么办？手

感没了，我方绝对弱势，敌人超级无赖，整个就一四不像。惟一让人觉得还算满意的便只剩下剧情了，对角色的刻画也基本算丰满，可估计没多少人会为了看个稍微深刻点的剧情而自我折磨到这份上吧（当然，笔者很不幸地算是一个）。这游戏没法不令人怒，上层倒是会喊口号：“不要只做自己才会去玩的游戏。”可到头来这种系统不够成熟、操作乱七八糟的游戏，裹着层鲜亮的外衣就拿来糊弄人。你强调个性，强调亮点，强调把许多成功游戏拿来主义也不用到这种地步吧！

再来一款令笔者又一次感觉怒不可遏的便是《超级机器人学园》（以下简称《学园》），说实话，从一开始，笔者就没把它当成“《机战》系列”游戏看待过，本以为可以比较轻松地接受这样的游戏类型，毕竟早年在GB上也发售过类似的以对战为主要元素构成的《机战》游戏（《机战LB》），那游戏的系统还很不错，能令人沉浸其中玩得很过瘾。可，这《学园》却是另外一码事情，角色卖萌卖肉装可爱，剧情虽然有一点点亮点，可更多的是无聊GAL游戏的滥俗设定，到头来剧情完全就是一出闹剧——这就算了，好歹对战系统整好点吧，结果，运气成了最大要素，完全没有了《机战LB》那种战略性，玩得那叫一个不爽。更甚的是，游戏还偷工减料到整个游戏过程中配乐极其少质量还极其低的地步。客观地说，我支持“《机战》系列”朝多个方向发展，从而寻求全新的内容以及类型上的突破。但问题是你应该踏踏实实地做好，而不是朝三暮四朝秦暮楚的，是对战游戏就把对战系统做好，要作GAL游戏就认认真真地整好人设、剧本以及音乐。胡乱卖《机战》的“牌子”，伤了死忠们的心，更毁了自家名声，这么简单的道理真有那么难懂吗？

其实笔者已经不止一次表达过自己的一种游戏观念，就是想在游戏中体验深刻的悲伤，这也正是这一年来本人“哀”的出处。小时候玩游戏，无非图个新鲜刺激，毕竟那时候没什么太高的认识和觉悟。随着认知的增长，自然就不会满足以单纯的打打杀杀，于是开始越发希望能从剧情角度去理解游戏。现实的人生是普通平凡的，不可能体会那种波澜壮阔荡气回肠的悲伤，而游戏却提供了这么一个体验的机会。所以，悲伤几乎成了笔者在游戏中得到的最深刻的体验。说到哀，那就不能不提今年接触的两部作品，一部是《王国之心 358/2天》，另外一部则是《伊苏7》。

相信很多明眼人都应该知道，《王国之心358/2》讲的故事其实出奇地简单，与其说是对系列游戏的补完，不如说是突然想到然后拼凑出一个前传来显得视听更加恰当。该游戏讲的是《王国之心2》中的人气配角，主角索拉的另一半（无存形态）罗克萨斯的故事。按理说不应该是个悲哀的故事，因为这和“《王国之心》系列”童话的感觉格格不入。但出乎笔者意料的是，这一作的剧情主打的还就是一个字：哀。罗克萨斯一开始是一个很迷惘的孩子，后来难得找到了一点感情和寄托，却被残酷的命运全部否定掉，以至于要和自己的朋友战斗，甚至最后还要杀死曾经给自己带来欢乐和活着实感的女子席恩。更悲哀的是，席恩从一开始就没有自我存在感，根本就是索拉的记忆所拼凑成的，而就是这么一位看似软弱的女子，却一路在试图争取些什么，哪怕最后明白了一切，也在为了罗克萨斯而战斗着。看到罗克萨斯失去了她的全部记忆，抱着她逐渐分崩离析的躯体流下眼泪的那一幕，那

种悲哀渲染得何其到位，何其深刻。对此，咱也只能哀其不幸。

悲哀有时候是来自于生离死别，但更令人动容的却是来自情感的羁绊。说到《伊苏7》，给予我震撼的不是战斗的爽快，也不是男主角的英勇无敌主角光环，而是其中的女性角色缇娅，策划了世界毁灭甚至造成一系列流血事件的真凶。就是这样一个罪魁祸首，却让我觉得很是悲哀，因为她做的这一切都是遵循着太古的秩序，当世界调和失衡时，让世界毁灭从而得到新生，这也是减少人民痛苦的惟一方法。所以她一直是孤独的，一直封闭着自己的内心，直到遇上那个哑巴女孩玛娅的时候，她才真正流露出了开心的笑容。可是，就是这么一个人，在主角们终于将太古的秩序打破，坚信着靠着人们的互助可以令世界新生的时候，她却没有能够被允许存在下去。这时候，玛娅尽管身体虚弱还坚持着爬到了她的身边，颤抖着发出模糊的声音：“姐姐……不要走……不要走……”缇娅再次露出了幸福的微笑，虽然自己的身体早就开始消失了……当时我的双眼就湿润了，这是一个残酷的命运，并非是他们不去争取，而正因为他们争取了，她才不可能存在。虽然悲伤，但世界至少还在，人们至少懂得了活着的珍贵，她用自己的牺牲换来了这个世界人们的意识觉醒。这或许是在笔者感受了悲哀过后，惟一能够得到的内心安慰吧。

乐

或许人就是这么的矛盾的生物吧，笔者自然也不能例外。当感受了太多沉重悲伤，人的心情也会变得糟糕，这时候就需要一些能提供单纯乐趣的游戏来调整心情。说来也巧，这一年中，还真的就有几款游戏令我是乐得不行。

《光明力量 羽翼》这游戏的最开始给人的印象是人设可以，声优阵容豪华，画面还行。可当实际玩上的时候，却令我不免感叹了一回，这游戏实在是太乐了。当然，说的不是游戏的方式，而是剧情以及人物性格的设定：一个天不怕地不怕的“野蛮人”主角，一个有知识却没常识的人工生命体少女，再加上一个只知道吐槽的忌柔大哥哥兼职保姆奶爸的人马男，这本身就已经很扯淡了，随后的角色也是几近搞笑之能事。结果整个故事中充满着欢乐的吐槽和恶搞，明明是拯救世界、寻找飞空艇冒险类型的题材，生生被这几个人整成了旅行喜剧。从头到尾除了后期那么一点点严肃之外，尽是扯淡和欢闹，玩得笔者是大笑连连。其实这游戏中也有一些比较深刻的设定，例如主角的过去身世之类，但在游戏中通通一笔带过或者根本就不加说明，如此一来，就真是一出轻松喜剧。笔者突然才发现，其实这样的游戏也不错，至少可以让人开开心心地玩下去。

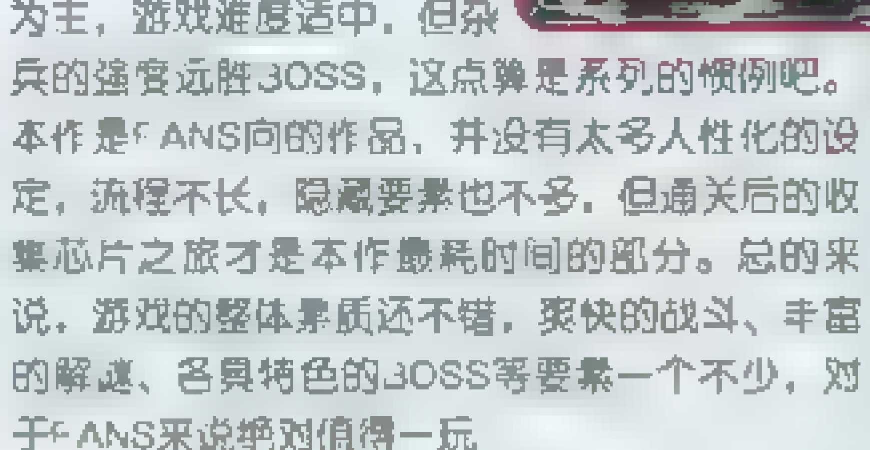
乐可以是在剧情中感受，也可以是在游戏的操作过程中，当然就不能不提NDS上的大作《马里奥和路易RPG》了。就好比日本人从来就不会怀疑“《DQ》系列”的素质（当然，他们也应该不怀疑任天堂自身的品牌游戏素质才对），我根本就不会质疑这款游戏的优秀程度。只是实在没想到实际的游戏感觉居然会是如此的好玩。整个游戏过程都极为轻松愉快，尽管遇到一些小游戏一次两次没通过也丝毫没有任何挫败感，因为每个小游戏都设置得很精巧到位。游戏充分考虑到NDS触摸屏以及双屏的优势，甚至设计出了许多独有的战斗场面，例如库巴大王巨大化后的怪兽打城堡，几乎是把NDS所有的特点都成功有效地融合了进去，实在让人找不到任何缺点。

后记

玩家点评

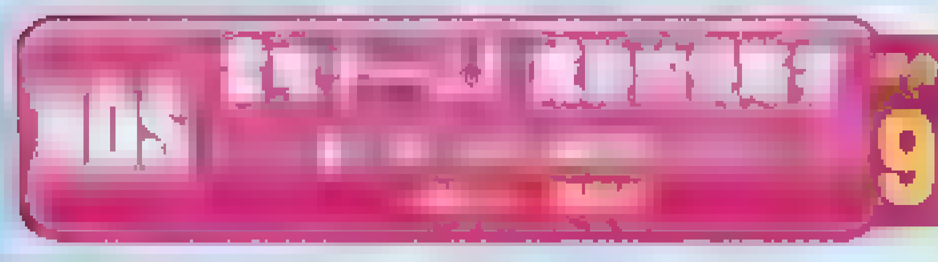
沉寂很久的“《洛克人》系列”终于有了新作，并且是把《EXE》和《流星洛克人》结合起来，光看预告就兴奋了。尽管是冷饭，但我还是愿意去尝试。怎么说呢，这次的冷饭，炒得还算“好吃”吧。

进入游戏后，片头还是把我震撼了一下。伴随着热血的音乐，熟悉的两个主角同时登场，以为进入游戏会有更大的惊喜，但我想错了。游戏的画面没有变化，是完全的移植，看起来还算干净。上屏是一般游戏画面，下屏主要还是作为迷宫地图来使用，战斗系统回归了ADD模式，加上游戏中杂兵能力偏高，需要合理运用芯片才能消灭敌人。本作中在继承《洛克人EXE5》语音的前提下，完善了热斗与洛克人的互动，以及增加了星河昴（流星洛克人）的语音。音乐音效方面也比GBA版强了不少，加上语音的丰富，让玩家有了更强的代入感。



第6章流星洛克人的加入是本作的原创亮点，不过有不厚道的地方：《流星洛克人》的战斗模式并没被套用，用流星洛克人进行《EXE》的战斗模式需要适应，洛克人和流星洛克人之间实力相差也甚远，而本作终究是以“《EXE》系列”为主，游戏难度适中，但杂兵的强度远胜BOSS，这点算是系列的惯例吧。本作是FANS向的作品，并没有太多人性化的设定，流程不长，隐藏要素也不多，但通关后的收集芯片之旅才是本作最耗时间的部分。总的来说，游戏的整体素质还不错，爽快的战斗、丰富的解谜、各具特色的BOSS等要素一个不少，对于FANS来说绝对值得一玩

本作推荐给所有《洛克人》FANS，在“《洛克人》系列”衰退的现在，能玩到冷饭都很不错了，并且Capcom炒的“冷饭”都是加了菜的。



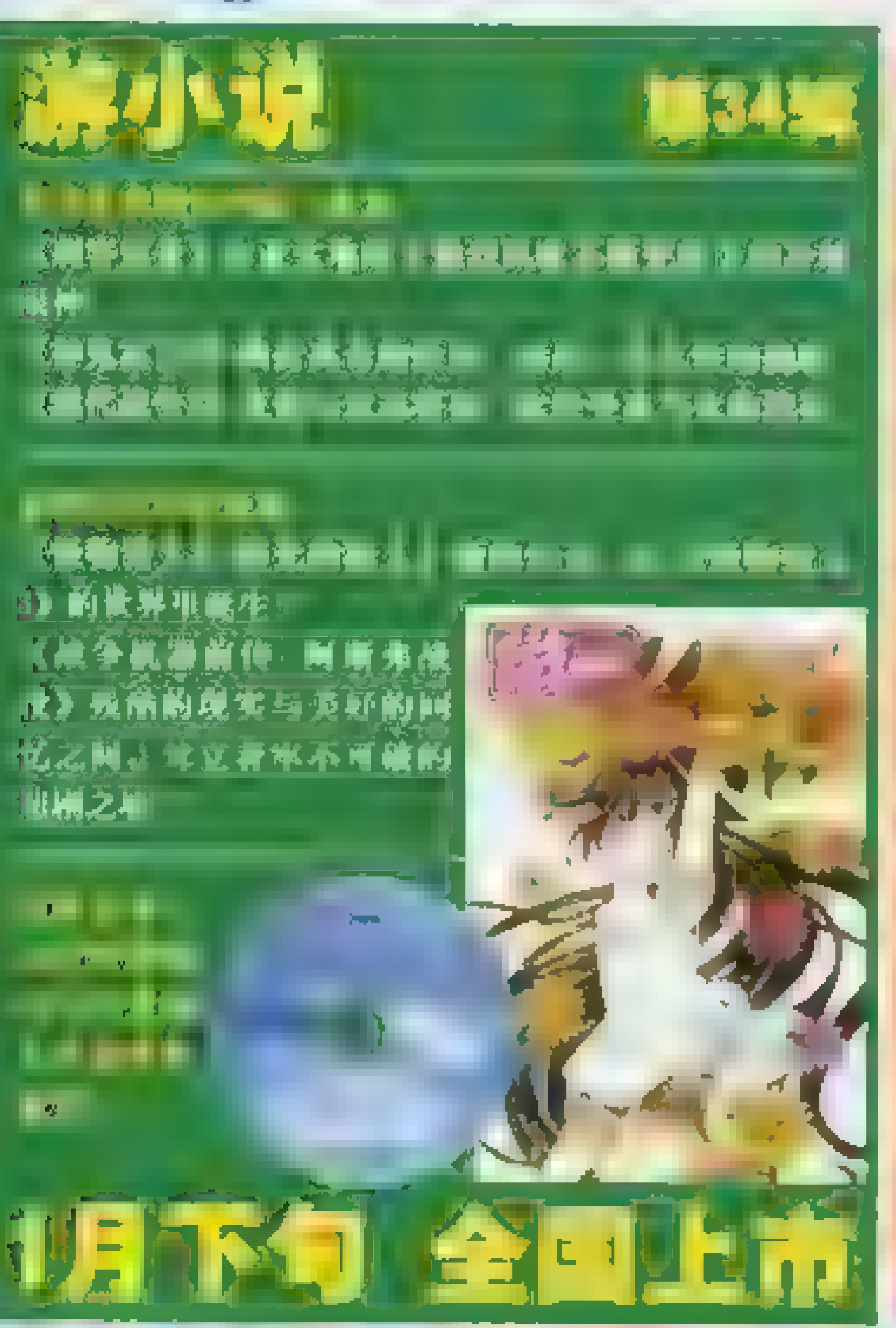
提到《雷电十一人2》，无论是动漫还是游戏，都会让人热血沸腾，相信不少热血的玩家都热衷于该作。不同于现实的足球，本作较注重于华丽的技能，因此它成为一款很特别的RPG——跨越了时间、空间、现实的界限，转化到足球比赛每一个关键中的细节，使平凡的射门、抢断、盘球甚至连守门都显得特别激烈。而且风趣的level 5在游戏中所加入的特殊人物仍然是一个看点，就像在1代中加入了雷顿教授。本作也很好地继承了这一个传统，如在游戏中加入中田英寿、四圣兽，不过这需要花玩家很多时间去收集他们。这类特殊人物有很多，而且需要不同的条件收集，它们就像收集《口袋妖怪》的精灵一样，都是一项大工程，但用特殊人物组出的队伍很个性，因此人物收集成了本作大大提高耐玩度的主要原因之一。

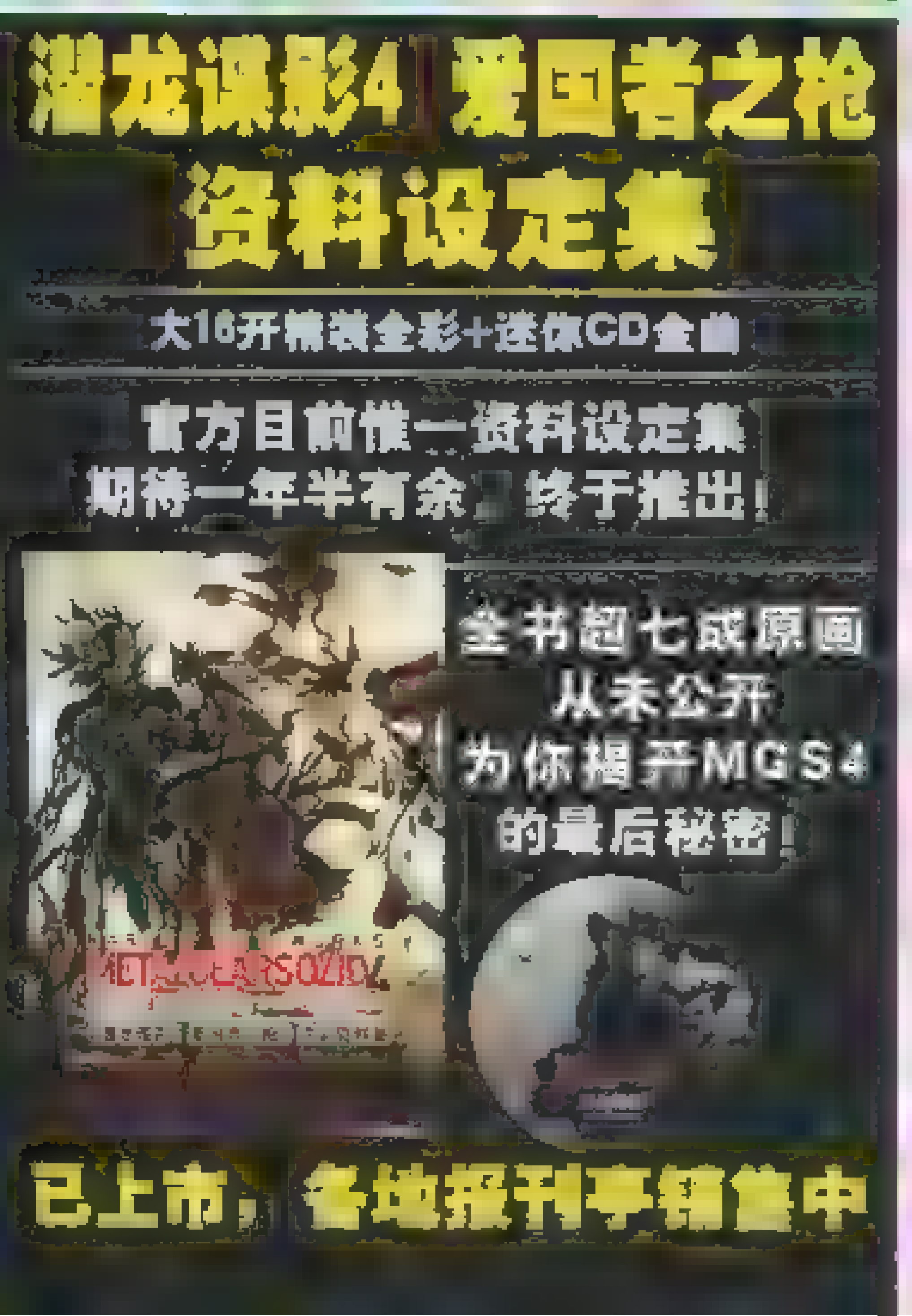
本作的情节在1代的剧情基础上继续发展。相比1代，本作不仅优化了操作系统，让玩家能更方便地操作，同时也照顾了左撇子玩家。还加入双重性格的概念，使这些特殊的队员能迅速更改进攻方式。由于技能加入了经验值的概念，原来让人玩久了就会有点厌倦感的四人赛便成为玩家培养技能经验的最快途径，从而抵消了玩家对四人赛大部分厌倦感。加入射门范围、远程射门和新的辅助防御，让射门变得更加精彩。而且通关后能挑战更多的队伍、能收集更多的NPC，实在给游戏增加不少乐趣。

level 5没有令玩家失望，《雷电十一人2》确实耐玩了很多。但可惜的是，区区10章实在令人意犹未尽，而且能挑战的队伍还不能令有爱的玩家十分满意。不过总体来说本作仍相当不错，同时也希望《雷电十一人3》能给我们带来更多惊喜。

稿件要求

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆evelup网站的“电玩书刊区”（http. asp evelup cn book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。





最近天气骤然变冷，有这不少朋友都得了感冒，自己的身体状态也很差，请各位读者一定要注意保暖，身体是革命的本钱，当然更是打游戏的本钱。话说现在看病真是个大学问，各种检查各种药以及大量外文缩写让人摸不清头脑，就医生让解释一下又说得不清不楚，原来还是问了问学医的朋友才明明白白地知道到底是干嘛。虽然给人看病是个技术活，但是就不能让患者看得明白点么？

栏目主持：曹先知

PSP 乐高印第安纳琼斯·冒险继续 美版 秘技

LEGO Indiana Jones 2 The Adventure Continues

解锁密码

在游戏中按下START键，选择“Extras”选项，再选择“Enter Secret Code”，这时可以输入各种密码来解锁一些人物、载具和其他功能。

载具

密码	载具
7VLKAF	Bip ane (do not know wh ch one,
Y.G2TN	Hot Rod
BC5PTY	Staff Car
RM3E84	Stunt P ane
PXT4JP	JFO

人物

密码	人物
7EQF47	Enemy Boxer
WL4T6N	Dovchenko
7AWX3J	Lao Che
U7SMVK	Mannequin Adu t Female
QPWDMM	Mannequin Adu t Ma e
3PG5EL	Mannequin Chi d Fema e
2UJQWC	Mannequin Chi d Male
82RMC2	Mola Ram
ZGK562	Mutt
4C5AKH	Professor Henry Jones
FTL48S	Rene Berloq
E88YRP	Sal ah

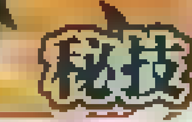
其他效果

密码	效果
U38VJP	分数2倍
PEHHPZ	分数2倍
UXGTB3	分数2倍
XWJ5EY	分数2倍
S5UZCP	分数2倍
V7JYBU	分数2倍
FQGPYH	剪影效果
2U7YCV	蛇鞭
SNXC2F	快速建造
6JBB65	无敌
3Z7PJX	快速修复
XYAN83	快速挖掘
TUXNZF	无所畏惧
Y9TE98	启用伪装
UU3V5C	Beep Beep
TY9P4U	ce Rink
SZFAAE	Poo Money
EGSM5B	Stud Magnet

游戏王 5D's 双重战力4

美版

Yu Gi Oh! 5D's Tag Force 4



隐藏卡包

在游戏中进入卡片商店后，按·键5次、[键7次、SELECT键3次，即可开启隐藏的“正午”星座卡包。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

警察 新兵

美版

C.O.P. The Recruit

GameID: BDUE e1e6f9a5

HP不减
52053620 43A0C000
02053624 E1A00000
D0000000 00000000

车辆耐久不减
520536D4 E1CEC0B0
020536D4 E1A00000
D2000000 00000000

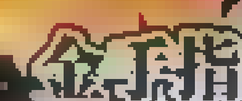
超级跳
52053398 E0822001
02053398 E0422001
D2000000 00000000
94000130 FEFF0000
52053398 E0422001
02053398 E0822001
D2000000 00000000

无限奔跑
520534A8 E25EE001
020534A8 E3A0E000
D2000000 00000000
520534A8 E1A00000
020534A8 E3A0E000
D2000000 00000000
94000130 FFFD0000
520534A8 E3A0E000
020534A8 E1A00000
D2000000 00000000

口袋棒球12

日版

パワプロクンポケット12



GameID: VPTJ 18f5822e

金钱最高
022A7B2C 0098967F

体力最高
2229FDFC 00000063

CPU能力最高
222A7B30 0000000A
222A7B34 0000000A
222A7B38 0000000A
222A7B3C 0000000A

精力最高
94000130 FFF80000
122A7B40 000003E7
D0000000 00000000

分数100
222A98A2 00000063

技术最高
122A7B44 000003E7

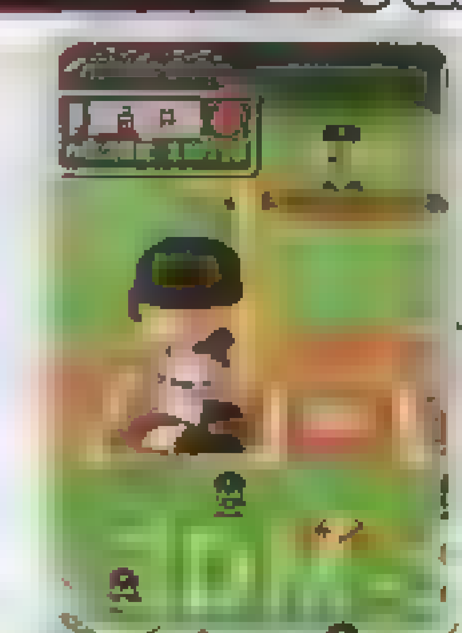
变化球999
122A7B48 000003E7

球速165km/h
222A7628 000000A5

控球最高
222A7B2C 000000FF

耐力最高
222A7630 000000FF

主人公[illegible]最高
1216C1C8 0000270F



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

每当新的一年来临时回首过去的一年，总是会觉得日子过得特别快，但是当我们回味一年中的游戏历程时，却又并不会觉得日子快得留不下痕迹，丰富多彩的游戏总是能把我们的生活填补得非常充实。2010年已经到来，刚一开年就有《王国之心 梦中诞生》、《战场的女武神2 高卢王立士官学校》等大作在等候着玩家，想必今年对掌机玩家来说又是丰收的一年。而纷纷迎来第六个年头的两大掌机在硬件进化方面又会有什么新动向，也同样值得我们期待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

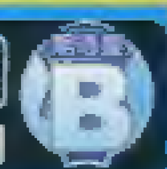
日期	中文译名	原版名称	发行商	游戏类型	售价
[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2[illegible]日	真·战国天下统一 群雄们的争乱	真·战国天下统一 群雄たちの争乱	System Soft Alpha	SLG	6090日元
21日	战国时代 Vol 1 主君传	战国时代 Vol 1 主君传	Tasuke	SLG	2980日元
21日	战国时代 Vol 2 军师传	战国时代 Vol 1 軍師传	Tasuke	SLG	2980日元
21日	战国时代 Vol 3 猛将传	战国时代 Vol 1 猛将传	Tasuke	SLG	2980日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
28日	将棋世界冠军赛 激指DS	将棋ワールドチャンピオン 激指DS	每日Communications	TAB	5040日元
[illegible]					
4日	[illegible]的超热血大运动会	[illegible]超热血 大运动会	Arc System Works	ACT	4179日元
4日	山川出版社监修 详说世界史B 新 综合训练PLUS	山川出版社监修 详说世界史B 新 综合トレ[illegible]PLUS	NBGI	ETC	3980日元
4日	山川出版社监修 详说日本史B 新 综合训练PLUS	[illegible]出版社监修 详说日本史B 新 综合トレ[illegible]PLUS	NBGI	ETC	3980日元
[illegible]日	大家的便利店	みんなのコンビ[illegible]	Taito	SLG	5040日元
[illegible]日	猜谜魔法学院DS 两块时空石	クイズ[illegible]DS 二つの时空石	Konami	ETC	5250日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8日	堕天使的甜蜜×惊爆指令	堕天使の甘い诱惑×惊爆フレーズ	Furyu	AVG	5040日元
18日	交响情人梦 欢快音乐时间	のだめカンタービレ 楽しい音楽の时间デス	NBGI	MUG	5229日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
25日	少年恐龙 旋风	少年恐竜[illegible]	EA Games	ACT	4980日元
25日	寒蝉鸣泣之时 绊 第四卷 绊	ひぐらしのなく頃に 绊 第四卷 绊	Alchemist	AVG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	现代大战略DS 一触即发 军事平衡崩溃	现代大战略DS 一触即発・軍事[illegible]崩壊	System Soft Alpha	SLG	6090日元
未定	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大戦[illegible]	System Soft Alpha	S·RPG	6090日元
[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]日	RPG工具DS	RPG[illegible]DS	Enter Brain	ETC	5460日元
18日	薄樱鬼DS	薄桜鬼DS	Idea Factory	AVG	5040日元
[illegible]					
[illegible]日	[illegible]恐怖故事DS 第之章	[illegible]DS [illegible]	Alchemist	AVG	5040日元
[illegible]					
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]					
未定	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	售价未定
未定	东京魔人学园奇战帖	东京魔人学园奇战帖	MMV	S·RPG	3990日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	HUDSON×GReeeeN（暂名）	HUDSON×GReeeeN（暂名）	Hudson	MUG	售价未定
未定	[illegible]	[illegible]	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル[illegible]Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBG	RPG	售价未定

真・三国无双5 帝国

B

1.21 ■Koei ■ACT ■3990日元

2009年5月发售在PS3和Xbox 360上的《真・三国无双5 帝国》跳过PS2直接移植掌机平台，游戏在《355》系统基础上加入了模拟经营的SLG要素，以月为单位进行，玩家可以扮演君王、武将等活跃于乱世。除了《355》中的武将，玩家还可以进行原创武将的编辑。本作在收录了家用机版的全部内容的基础上，还增加了PSP特有的通信对战模式，而在游戏发售后，官方也会陆续提供新的服装、BGM等供玩家下载。



战场的女武神2 高卢王立士官学校

A

1.21 ■SEGA ■S・RPG ■6090日元

在PS3平台大受好评的原创作品《战场的女武神》正统续作意外地出现在了PSP平台，游戏将舞台搬到了高卢王立士官学校，在延续前作战乱背景的同时，也给玩家带来了一丝清新的学园气息。前作将动作与战术相结合的独创战斗系统在本作中再度进化，兵种比前作更加丰富，从而衍生出全新的战斗思路。多人联机也是PSP版的一大魅力，通过联机功能，玩家可以体验到全新的乐趣，而与同社的《梦幻之星 携带版2》联动也是玩家关注的一大焦点。

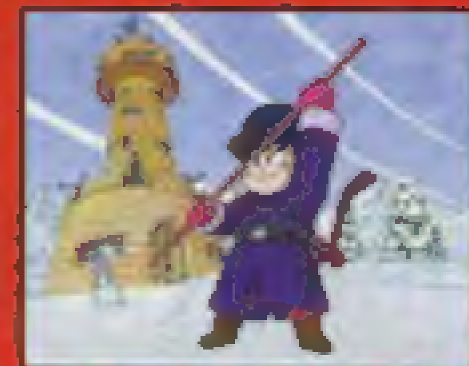
PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年1月					
21日	真・三国无双5 帝国	真・三國無双5 Empires	Koei	ACT	3990日元
21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校	SEGA	S・RPG	6090日元
21日	魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-	NBGI	FTG	5229日元
28日	11眼 交错	イレブンアイズ クロスオーバー	Spb	AVG	5040日元
28日	天诛 红 携带版	天誅 紅 ポータブル	From Software	ACT	3990日元
28日	电击的皮罗德 天空之岬	電撃のピロト 天空の岬	Best Media	AVG	5040日元
28日	不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版	不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル	Chunsoft	RPG	5040日元
未定	萌萌二次大战略2	萌え萌え2次大戦（略）2［chu～］☆	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
2010年2月					
4日	噬神者	GOD EATER	NBGI	ACT	5229日元
4日	流行音乐 携带版	ポップンミュージック ポータブル	Konami	MUG	4800日元
9日	但丁神曲	Dante's Inferno	EA Games	ACT	39.99美元
18日	古典迷宫 扶翼魔装阵	クラシックダンジョン 扶翼の魔装陣	日本一Software	RPG	5229日元
18日	100万吨大排八块	100万トンのバラバラ	SCEJ	ACT	4980日元
25日	拒绝命运！意志之力	の～ふぇいと！ —only the power of will～	Alchemist	AVG	6279日元
25日	实况力量职业棒球 成功传奇	パワプロ サクセス・レジェンズ	Konami	SLG	3990日元
25日	家庭教师REBORN 羁绊组队战	家庭教師ヒットマンREBORN！ 絆のタッグバトル	MMV	FTG	5229日元
25日	苍翼默示录 携带版	ブレイブルー ポータブル	Arc System Works	FTG	5040日元
25日	金色的琴弦3	金色のコルダ3	Koei	AVG	6090日元
25日	水之旋律2 绯之记忆	水の旋律2 緋の記憶	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	大众网球 携带版	みんなのテニス ポータブル	SCEJ	SPG	4980日元
25日	嘘咩番长4 一年战争	喧嘩番長4 一年戦争	Spike	A・AVG	5229日元
25日	冰之墓标 一柳和三度受难	氷の墓標 一柳和、3度目の受難	日本一Software	AVG	6090日元
未定	黎明前的琉璃色 携带版	夜明け前より瑠璃色な ポータブル	角川书店	AVG	6090日元
2010年3月					
4日	.hack//Link	.hack//Link	NBGI	A・RPG	6279日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
11日	绝对英雄改造计划	絶対ヒーロー改造計画	日本一Software	RPG	售价未定
11日	战斗妖精 英雄之魂	バトルスピリッツ ヒーローズソウル	NBGI	TAB	5229日元
11日	真・三国无双 联合突袭2	真・三國無双 マルチレイド2	Koei	ACT	5040日元
18日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
18日	Fate/额外	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
未定	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ。3D	SCEJ	SLG	售价未定
未定	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード	SCEJ	TAB	售价未定
2010年4月					
1日	一骑当千 十字冲击	一騎当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	5229日元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A・RPG	5040日元
发售日未定					
未定	传说勇者的传说	伝説の勇者の伝説 —Legendary Saga—	角川书店	RPG	售价未定
未定	未来日记 第13个日记所有者	未来日記 13人目の日記所有者	角川书店	AVG	售价未定
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾路村	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	[illegible]	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

9款热门新作最新官方影像



王国之心 梦中诞生
最后的战士
龙珠DS2 突击！红领军
.hack//Link
Fate/新章
传说勇者的传说
啃哞番长4 一年战争
指环王 阿拉贡的冒险
黑暗虚空 零

新作特搜队

最新发售游戏影像直击

女王之刃 螺旋混沌
幸运星 网络偶像大师
世界足球 胜利十一人2010
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士
极限脱出 9小时9个人9道门
向日葵大进发
迷你四驱DS
SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女
太空战斗机 衡限
阿凡达

随盘附送 实用资源倾情附送

2款PSP ISO
火影忍者 疾风传 终极觉醒3
机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

4款NDS ROM
莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士
迷你四驱DS
交叉财宝
警察 新兵

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀，经典主题乐园电子版以及精选PSP主题，《对决传说》OST等着你。

口袋特企

达人再临《GT赛车PSP》
单手漂逐赛视频

新动一刻

奇迹列车
小鸠

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

奥德赛大桥　斩斩忍者
贪疗

《口袋光环DVD》VOL.127 有奖问答题目

在《向日葵大进发》的视频演示中，主角吃下了什么东西？

A：饭团　B：香蕉　C：果冻

本辑活动奖品

国区战将 豪华天线版 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年2月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第129辑上公布，敬请关注。

一等奖

二等奖

三等奖

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组

《掌机王SP》第125辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名

南宁市	杜宇
上海市	黄浩
北京市	宋文
三明市	徐波
哈尔滨市	张圣垚
安徽省	赵岩

二等奖 5名

汕头市	欧阳毅
昆明市	肖然
合肥市	杨哲语
呼和浩特市	张印
上海市	周弘毅

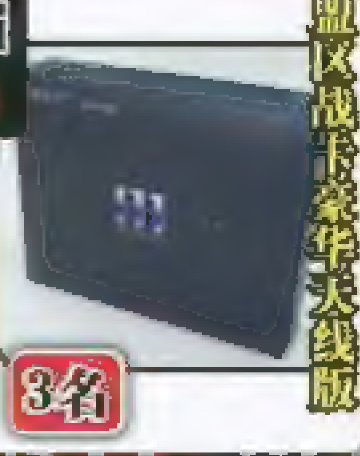
三等奖 6名

石家庄市	张东
盐城市	胡啸晨
杭州市	李明峰
珠海市	李志武
葫芦岛市	俞晨思
乌鲁木齐市	张可欣

《掌机王SP》第125辑 DVD问答—中奖名单

答案：A

天津市	李曈
南昌市	王祖星
无锡市	费宁



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在省市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

2009年动画年鉴

432页大32开+年度精选动画主题曲CD-ROM

"《动画年鉴》系列"自从去年问世以来就广受动漫爱好者肯定，今年小编们再接再厉地推出《2009年动画年鉴》，力求将最全面最专业的动画点评献给大家。

全年近200部动画权威点评
数十万字的海量详细介绍
年度重大动漫事件回放
近百余首动听主题曲打包奉上

近200部动画的详细介绍和点评
全面、系统、准确、独到

1月17日 全国上市

献给动漫爱好者的最强百科全书！！

怪物猎人狩猎志 VOL.7

120分精彩影像大餐

《怪物猎人 边境 Onlie》 7.0更新之大岩龙实战讨伐
32人共同狩猎，挑战数倍于老山龙体型的"绝岛王"

《怪物猎人3 tri》线上怪物大解析
岩暴龙、峰山龙、煌黑龙等线上BOSS完全接触

武具工房——铳枪的探究
一起来了解铳枪的实战要点及讨伐技巧

怪物实战讨伐
——铳枪VS岩龙
——大锤VS眠鸟、绿毛兽、迅龙
高手玩家演示的怪物实战讨伐影像

游戏剧场 猎人日志
猎人情景剧，看看新手猎人的爆笑狩猎生活

精美赠品
2010年狩猎台历

已上市，各地报刊亭有售

PSP·e族 2A（Vol.44）

本辑开始采用双D9光盘
一样的价格，更多的享受！
敬请关注 PSP·e族

特别策划
绚丽多彩 掌中世界——2009PSP游戏年度大赏
攻略+强
梦幻之星 携带版2 进阶攻略
中文+强
无双大蛇 魔王再临 增值版

PSP-3000抽奖活动继续，大奖等你拿！
本活动由PEGA、中天电子联合赞助

1月16日 全国上市

ISBN 978-7-89476-194-1

本手册随盘附赠不能单独销售